

#01
agosto 2010
RETRO MANIAC
- classic games - indiezone - new system
tro!
97
PÁGINAS REPLETAS DEL MEJOR RETRO!
CASTLEVANIA
HARMONY OF DESPAIR
El polémico multijugador ideado por Koji Igarashi llega por fin a XLA. Lo analizamos de arriba a abajo.
MONKEY ISLAND 2
Analizamos la edición especial y charlamos con Ron Gilbert acerca de sus creaciones y la mítica serie.
Hydro Thunder (360) • Prehistorik Man (DSi) • Dune 2 (PC) • Wild Guns (Snes) • R-Type (Arcade) • Streets of Rage (multi) • Bruce Lee (C64) • Toki (Arcade) • Knightmare (MSX) • La-Mulana (Wii) • Stifflip & Co. (C64)



¡BIENVENIDOS!



¡Hola! Parece mentira pero al final nuestro pequeño proyecto parece haber gozado de una calurosa acogida entre todos vosotros. No sabíamos si íbamos a "calar" más o menos entre todos aquellos nostálgicos, jugones empedernidos, amantes de lo clásico, de habla hispana, pero gracias a todo el apoyo que obtuvimos al lanzar en junio nuestro número cero (¡el de pruebas!) hemos llegado a muchos más lectores de los que hubiéramos podido soñar. Gracias en primer lugar a Cristian, Toño y Rosswell, por darnos el primer toque en su fantástico blog Akihabara Blues, cuando lo único que existía era (es) un blog en pañales y una página en Facebook que sólo visitaban nuestros amigos cercanos y algún que otro incauto que seguramente se habría equivocado de dirección. Gracias al eterno Spidey, que se puso en contacto sorpresivamente con nosotros y nos ha abierto los brazos en Metodologic y que además nos echará otra mano con sus conocimientos a-la-Maldini. A la gente de Nosplay, Enrique, Jess..., viejos conocidos que también nos abren sus puertas en pos de que RetroManiac llegue a un mayor número de lectores, y sin seguir ningún orden definido a todos esos blogs y páginas que se hicieron eco de nuestra aparición: El Mundo del Spectrum, El Pixel Ilustre, Konamito, Maxlevel, Nivel Oculto, Pulpo Frito, World of Spectrum, Gamesajare, MaxLevel... y muchos, muchos más.

Con la misma ilusión con la que empezamos seguiremos confeccionando la revista número tras número, adaptándonos a vuestras sugerencias cuando sea posible (las leemos todas), y tratando de mejorar en todo lo posible, quitando y añadiendo secciones, probando y tanteando, aún somos jóvenes y tenemos mucho que aprender.

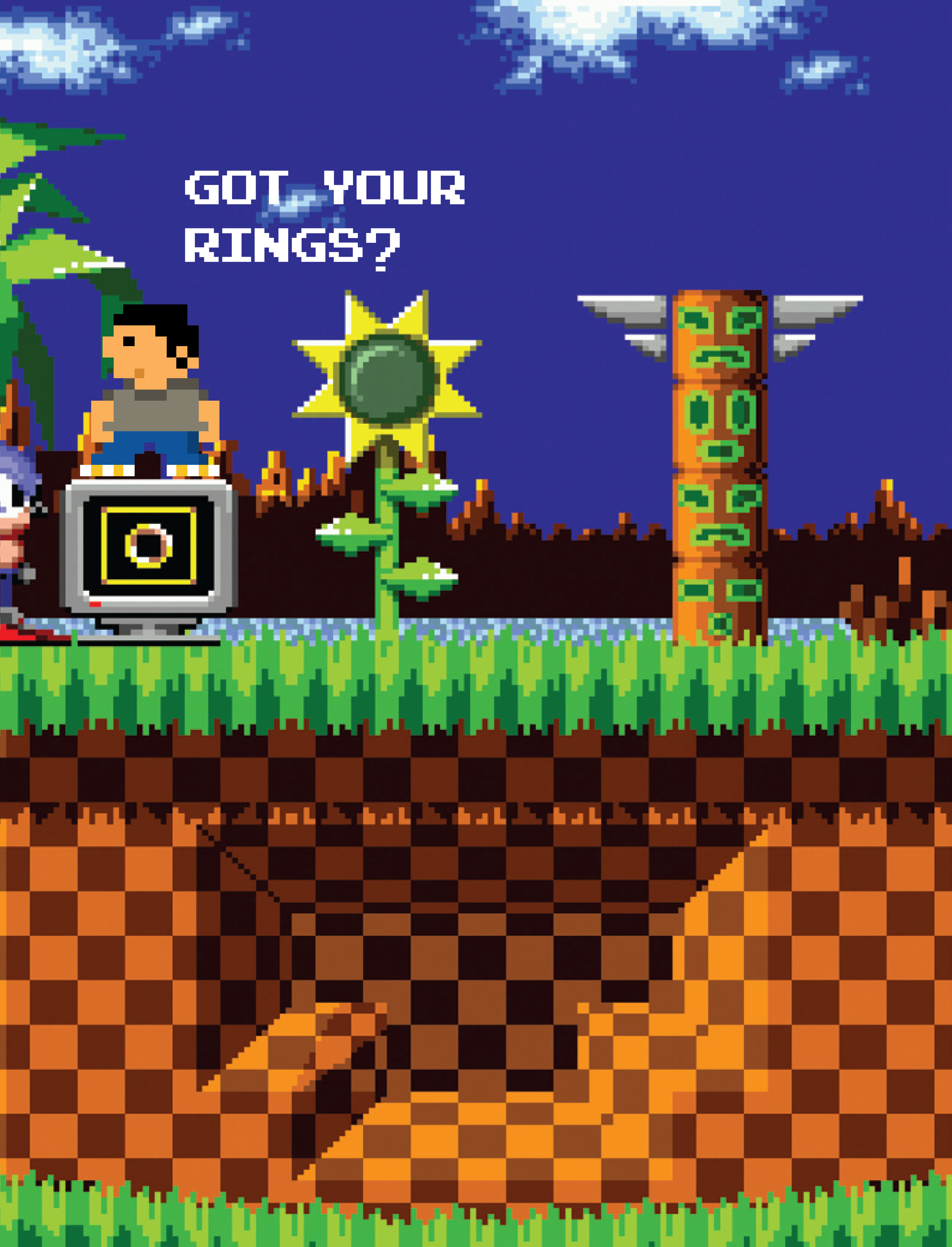
Con algo de retraso, nos lo tendréis que perdonar, disfrutad ahora de este nuevo número de RetroManiac, centrado en el lanzamiento de un juego mítico como la edición especial de Monkey Island 2. Hablaremos con su creador, Ron Gilbert, entrevistaremos a Ferhergón, revisaremos la historia del ZX Spectrum, nos paseamos por RetroEuskal 10, analizamos un buen puñado de juegos… en fin, esto no acaba más que comenzar. ¡Adelante!

Recordad que os podéis poner en contacto con nosotros o enviar preguntas/sugerencias a través de nuestro e-mail:
retromaniac.magazine@gmail.com

Busca en Facebook RetroManic y hazte amigo.

http://twitter.com/RetromaniacMag


SCORE 0
TIME 0:12
RINGS 3
SONIC
× 3


GOT YOUR
RINGS?

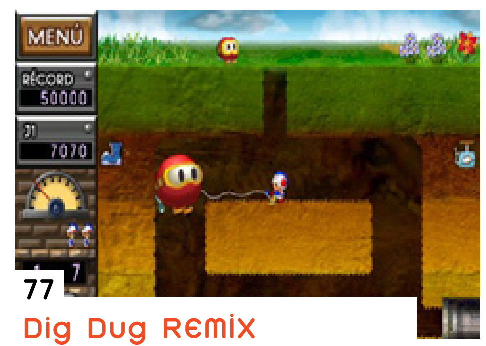
CONTENIDOS

número 1 ¡Seguimos en la brecha!

"Thank you Mario! But our princess is in other castle!" (¡Gracias Mario! ¡Pero nuestra princesa está en otro castillo!)

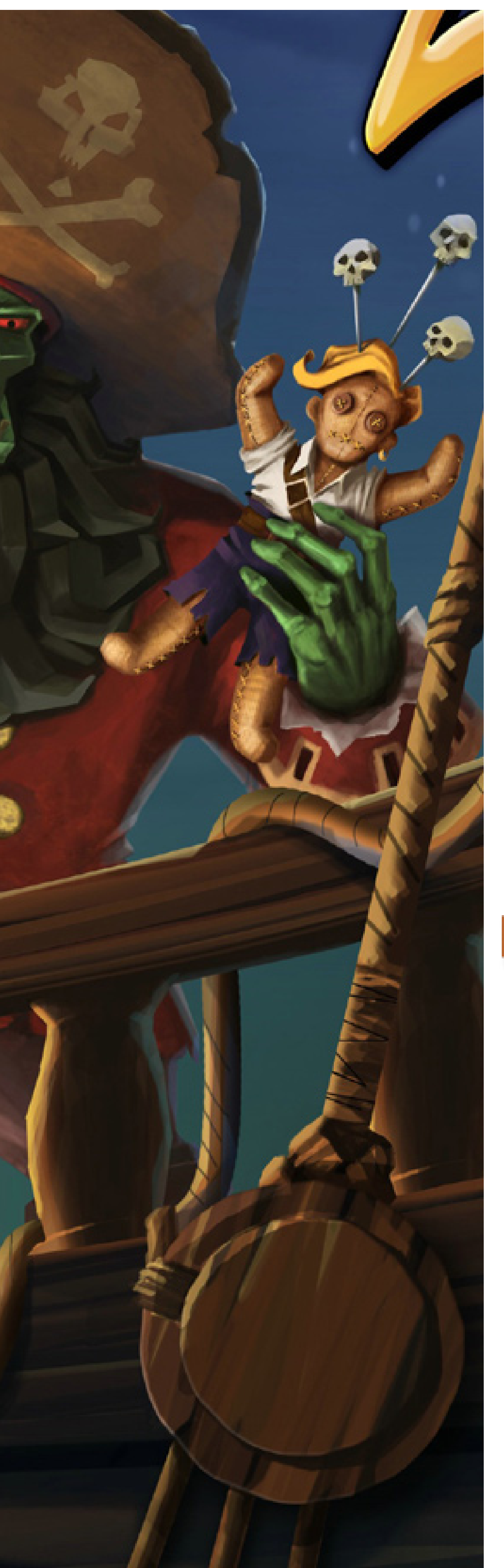
Toad, Super Mario Bros.

PREVIEWS



REVIEWS

ven a visitarnos en
http://www.retromaniac.es y cuéntanos que te parece la revista



FIJOS



LOADING...

REPORTAJES

ZONAINDIE



Más de 5.000 participantes disfrutan de RetroEuskal 2010

Por: Daniel Matas

Este año la séptima edición de RetroEuskal ha estado marcada por el arte y la creatividad. Se trata de un evento para los amantes de la retroinformática enmarcada dentro de las actividades del encuentro Euskal Encounter para aficionados a la informática y las nuevas tecnologías que se ha celebrado entre el 22 y el 25 de julio. Esta edición ha contado con más de 5.500 asistentes, convirtiéndose así en el mayor evento nacional de estas características.

Como bien sabréis, la creatividad y el diseño artístico siempre han acompañado de la mano al desarrollo de los videojuegos, por eso en esta RetroEuskal se ha rendido un importante homenaje a la figura del dibujante **Alfonso Azpiri** cuyas ilustraciones tuvieron un peso decisivo en los comienzos de la industria del videojuego en nuestro país. En la exposición **'Spectrum: del pincel al píxel'** se pudieron ver algunos de los trabajos más representativos de Azpiri. El talento de este artista de la pluma y el pincel mostraba fantásticos mundos, sorprendentes criaturas y voluptuosas mujeres que hacían volar la imaginación de los jugadores en una época en la que la tecnología gráfica todavía no podía llegar demasiado lejos y dejaba mucho espacio para la ilusión del propio jugador. Además, por aquel entonces escaseaba la información de la prensa especializada y muchos jugadores decidían sus compras tras enamorarse de una portada en concreto. Siguiendo con las actividades relacionadas con este autor, también se celebró una charla-presentación del libro **'Spectrum'** en la cual Azpiri habló de su experiencia en el sector para después pasar a firmar ejemplares de su antológico libro de ilustraciones.

Hubo más actividades relacionadas con la industria del videojuego en España. Cuando se habla de videojuegos españoles mundialmente reconocidos todo el mundo se acuerda de la mítica saga Commandos o del esperado Castlevania: Lords of Shadow que verá la luz a finales del presente año. Pero seguro que pocos conocen cuál se considera el primer videojuego comercial realizado íntegramente en España: **'La Pulga'**. Sus autores, **Paco Suárez** y **Paco Portalo**, participaron en una mesa redonda donde contaron las primeras colaboraciones, decisiones y circunstancias que rodearon el desarrollo y la repercusión de "Bugaboo the Flea" a nivel nacional e internacional.

Para los más manitas, el taller **'Cómo podemos conectar el ZX Spectrum a Internet'** permitió a los amantes de la retroinformática aprender a utilizar el microordenador por excelencia de los 80 para darle una utilidad muy actual. Por sorprendente que parezca, Spectrum puede navegar por Internet, descargar archivos o twittear como haría cualquier computadora normal.

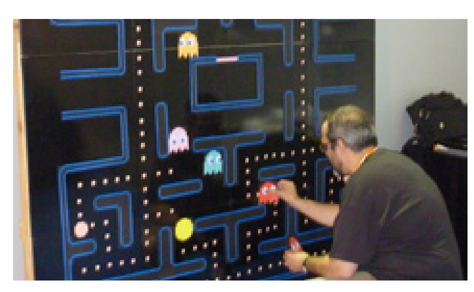
¿Pero que sería de una feria sobre ocio informático sin juegos? En la zona del "Juegódromo" había disponibles microordenadores y consolas retro con sus juegos originales (Spectrum, Atari 2600, Megadrive, Super Nintendo) así como una recreativa restaurada. Todas las máquinas eran de acceso libre para disfrute del público. En los juegos lo importante es participar, pero lo mejor es ganar. Por eso no pudo faltar el torneo



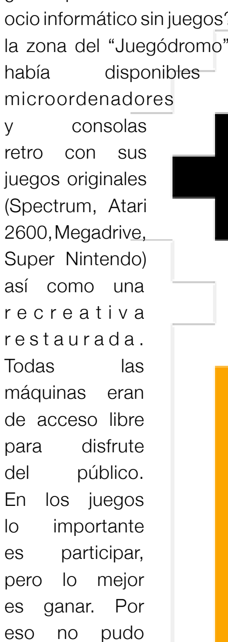
Firmas para los fans. Tras la charla de Azpiri, tocó esperar una larga cola para obtener una firma y dedicatoria del propio dibujante sobre el libro 'Spectrum', un recopilatorio de sus mejores trabajos para videojuegos en la década de los 80.



La exposición de arte ha visitado ya varias ciudades españolas mostrando los trabajos del propio Alfonso Azpiri.

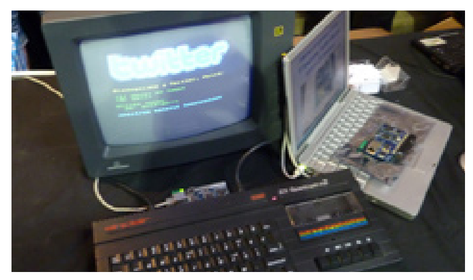


PAC-MAN "gigante". La "retropartida" de esta edición consistió en un tributo a los 30 años que cumple el mítico juego de Namco. Se tomaron fotos de cada movimiento realizado para realizar posteriormente un vídeo tipo "stop-motion". Podréis encontrar más información sobre esta original idea en: http://www.retroaccion.org





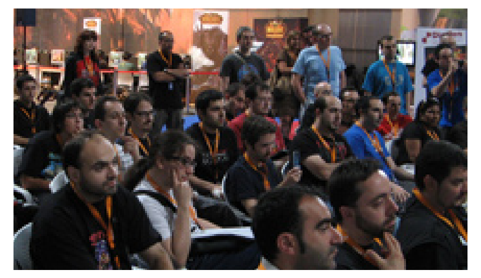
"Los Pacos" pudieron disfrutar in situ de nuevo de 'Koko circus' y 'PSI mission' para Spectrum, dos títulos suyos que habían quedado archivados hasta este año en RetroEuskal, y que ahora están a disposición del público. ¡Gracias!



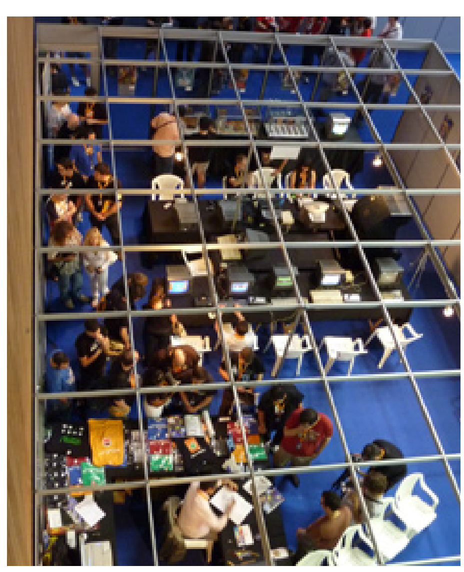
"Twiiteando" en Spectrum. Una de las aplicaciones más sorprendentes para un vetusto ZX Spectrum sin duda.



Visita de lujo. Nolan Bushnell se paseó por RetroEuskal haciendo las delicias de los asistentes al evento.



Gran afluencia de público. Las charlas que se celebraron fueron muy seguidas por los participantes.

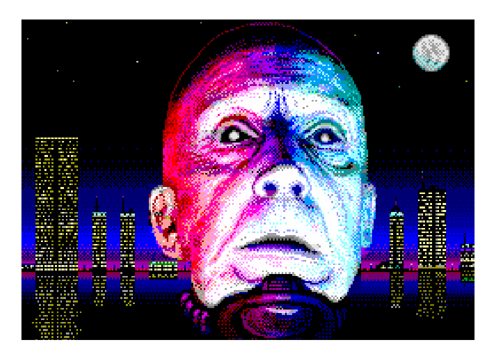


Zona retro. Todo el que se pasaba por esta zona podía disfrutar de auténticas máquinas y juegos retro.

de videojuegos clásicos con una competición abierta para todo el mundo en el cual los jugadores podían demostrar su habilidad en grandes clásicos de los recreativos como Terra Cresta, Mario Kart, Golden Axe o Space Invaders entre otros.

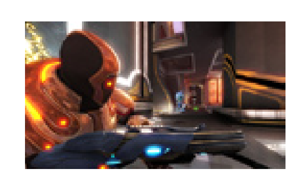
Este año, como muchos recordarán gracias al logo interactivo de Google, se conmemora el 30 aniversario de la creación del mítico Pac-man, comúnmente conocido en España como Comecocos. Para celebrarlo, la asociación RetroAcción organizó una partida gigante colaborativa en la cual cientos de visitantes pudieron participar. Sobre un gran pared magnética se colocaban las figuras de los fantasmas y del propio Pac-man y los jugadores se encargan de moverlas en sucesivos turnos. Una cámara de vídeo registra cada movimiento con un nuevo fotograma de forma que al pasar todas las imágenes en stop-motion se puede apreciar una partida real que ha durado varios días y en la que han participado muchas personas. Ya ganase Pac-man o los fantasmas, el resultado es igualmente divertido. Una idea original e ingeniosa que tuvo mucho éxito y que en ediciones anteriores RetroAcción puso en práctica con juegos como Space Invaders o Galaxians.

Las competiciones no se limitaron al plano de los videojuegos. La creación artística también estuvo muy presente gracias a las competiciones en las que distintos participantes crearon composiciones gráficas y musicales utilizando tecnología antigua. Las obras 'Dark Apprehensions' de R0m y 'La velada' de cj_splinter 40 se alzaron con el primer puesto en las categorías de diseño gráfico y composición musical respectivamente. También hubo sitio para piezas de videoarte que imitaban las intros de videojuegos clásicos, resultando como ganadora A(PI) 'Maze' del autor Api.



Cocursos de la "scene". 'Dark Apprehensions' de R0m, fue el ganador en la categoría de diseño gráfico.

Como colofón del evento, RetroEuskal '10 tuvo el placer de contar con la visita de **Nolan Bushnell**, uno de los fundadores de Atari y persona clave dentro de la industria del videojuego. Bushnell se llevó un grato recuerdo de la feria gracias a los homenajes que ésta rinde a la historia del mundo de los videojuegos, la mejor forma de comprender los orígenes de un movimiento cultural, lúdico e interactivo que cada vez tiene más peso en la sociedad.



NEXUIZ utilizará CryENGINE 3
En el paso a consolas, el shooter en primera persona Indie, utilizará el Enghien de Crytek para mejorar gráficos y efectos especiales.

Capcom desvela más detalles acerca de Mega Man Universe

En la recientemente celebrada Comic-Con en San Diego, Capcom, Keiji Inafune (diseñador del personaje Mega Man en 1987), ha desvelado por fin algunos datos de su misterioso Mega Man Universe. Tras el lanzamiento de un trailer donde podría verse una animación tipo stop-motion -en la que el azulado personaje de Capcom se enfrentaba a sus enemigos y se transformaba en otros personajes de la compañía japonesa como Ryu o Sir Arthur-, Inafune-san por fin se ha decidido a aportar alguna pincelada, escasa, eso sí sobre este prometedor proyecto.

Según Inafude "en Capcom queremos preservar todo lo que podamos el diseño típico de 8-bits de Mega Man, al mismo tiempo que permitiremos que los jugadores planteen su propio Mega Man en el juego. Queremos crear una plataforma en el que los jugadores puedan jugar con su versión favorita del personaje original, otro personaje del universo Capcom, o quizás, un personaje totalmente nuevo. Podrás jugar con el Mega Man de tus sueños".

Según los pocos indicios que el diseñador de Capcom ha dejado caer durante el evento, parece que Mega Man Universe mantendrá el aspecto gráfico que hemos podido disfrutar en las últimas entregas para plataformas de descarga digital, muy retro, con apariencia de haberse escapado de un cartucho de la 8 bits de Nintendo, y que además podremos personalizar nuestro personaje e interactuar con otros fans de la mítica saga de Capcom. "El juego permitirá aglutinar a todos los seguidores de Mega Man, situándolos en un lugar específico en común". Según estas misteriosas palabras parece que Capcom quiere crear una especie de entorno on-line en el que los seguidores del héroe azul puedan reunirse o incluso, como se rumorea, para aprovechar un hipotético modo cooperativo.

Además, y como curiosidad, Inafune declaró su interés de que incluso el extraño Mega Man dorado que ilustraba la portada de la primera parte lanzada en NES en USA también reaparecerá, "estuvimos discutiendo acerca de lo horrible que era, pero seguro que alguien lo recordaría con cariño y quisiera jugar con él".

Finalmente Inafune también desveló que en Capcom aún tienen otro anuncio importante sobre la saga que será desvelado más adelante para deleite de todos los fans repartidos por el mundo. ●

Mega Man hasta en la sopa. Parece que veremos estos pixelones durante mucho tiempo más, y que Mega Man Universe es sólo la avanzadilla del que parece el resurgimiento de la saga.

Más clásicos de PSX para PlayStation Store

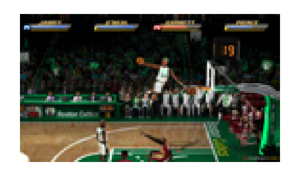
La compañía americana MonkeyPaw Games, dirigida por John Greiner, confirma el lanzamiento en la tienda online PlayStation Store de algunos de los títulos más deseados y extraños del catálogo japonés de PSX que nunca llegaron a occidente de forma oficial,

Según se conoce gracias a la ESRB, juegos clásicos como el "bizarro" Cho Aniki (la versión de PC-Engine está disponible en la Consola Virtual de Wii), GaiaSeed (un matamarcianos exclusivo de PSX), Magical Drop, Outlaws of the Lost Dynasty y Blockids, algunos aparecidos ya en la PSN japonesa, podrán aparecer en las consolas occidentales para disfrute de los amantes de estos clásicos.

MonkeyPaw Games es un proyecto de John Greiner, anterior presidente de Hudson Entertainment en USA, responsable por ejemplo del lanzamiento de Turbo Grafx en el país americano, y que ahora se ha lanzado a una nueva aventura debido, en sus propias palabras, a "su pasión por juegos japoneses REALES". Se desconocen detalles exactos de las fechas de lanzamiento, traducciones o adaptaciones a otros idiomas como el inglés, pero esperamos tener más detalles en unas semanas. ●



GaiaSeed. No es desde luego el mejor shooter de la época de PSX, pero si un digno representante de lo que nos espera próximamente en la PSN de Sony.



¿NBA Jam también para XLA y PSN?
Se rumorea que la exclusiva para Wii del clásico arcade de baloncesto podría aparecer también en las plataformas de Microsoft y Sony.



Valve lanza gratis Alien Swarm en Steam
El juego de acción de vista cenital y cooperativo recuerda mucho a Alien Breed. Descárgalo en:
http://store.steampowered.com/app/630/

El clásico shooter R-type llega a tu iPhone

Uno de los baluartes de Irem (y de los matamarcianos en general), acaba de desembarcar en los sistemas de Apple, y es que Electronic Arts anunció en su perfil de Facebook hace unas semanas que había adquirido los derechos de publicación del famoso shooter de Irem de 1987 para portarlo al iPhone. Ya a finales de 2009, DotEmu, especialistas en emulación de viejos clásicos en los aparatos de Apple, había anunciado su intención de adaptar el matamarcianos, y tras meses sin saber nada de ellos parece que finalmente ha sido Electronic Arts Mobile la que se ha encargado de su publicación. En RetroManiac aún no hemos podido probarlo, pero la pregunta que se le plantea a cualquier seguidor de la saga es: ¿cómo se va adaptar un título de la dificultad abrasiva de R-Type a los controles táctiles de un iPhone? En el próximo número os lo contaremos.



¿Controles dudosos? Sí, en RetroManiac tenemos las mismas dudas que tú sobre el método de control. Enfrentarse al malvado Bydo puede ser incluso algo más difícil en esta versión...

El Ipad de Apple se convierte también en una plataforma para los videojuegos

A pesar de los problemas e inconvenientes en los métodos de control que el aparato de Apple presenta para disfrutar de videojuegos clásicos, según un reciente estudio realizado por Resolve Market Research, el iPad se presenta como una alternativa seria a las videoconsolas portátiles.



Según el estudio, que ha tomado muestras de distintos usuarios antes y después de adquirir el dispositivo de Apple, el 38% de los compradores declararon que tras comprobar las posibilidades lúdicas del iPad no consideraban necesario adquirir una videoconsola portátil aparte, apuntando que sus necesidades estaban totalmente cubiertas con lo que ofrece la Appstore en este momento. Esta cifra contrasta bastante además con la opinión que ofrecían los usuarios antes de comprar el dispositivo, ya que era tan sólo un 28% de los encuestados afirmaron que el uso principal de su iPad iba a ser el de de los videojuegos. Parece que finalmente Apple se está haciendo un hueco, y que su versatil iPad llega a un público muy heterogéneo que tan pronto busca jugar como leer un libro en el mismo aparato.

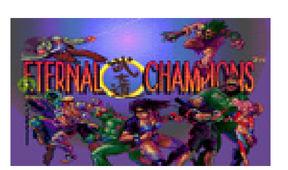


Las “aventuras” de mi vida

¿Qué ha ocurrido con las aventuras gráficas? ¿Por qué un género que funcionaba tan espectacularmente bien durante finales de los 80 y la primera mitad de la década de los 90 se fue al limbo, literalmente? ¿Corrupción en las aventuras? ¿Desidia por parte de los programadores? ¿O más bien pasotismo de los jugones? La verdad es que aún hoy en día pocas experiencias pueden equipararse a jugar de un tirón aventuras como las de Lucas.

Conviértete durante unas horas en el famoso arqueólogo con nombre de estado, o en un aprendiz de pirata que no hace más que meter la pata y acaba al final por encontrar de todo menos un tesoro, o en un tipo preparado para frenar las intenciones imperialistas de un tentáculo morado cualquiera que pretende convertirse en el dueño del mundo. Es algo que no ha vuelto a repetirse en la historia de los videojuegos. Ser Indy, Guybrush o Bernard durante unas apasionantes horas de exploración, diálogos y resolución de puzzles, parece que dejó de interesar a los jugadores del globo, y por ende a las desarrolladoras, condenando al infierno a uno de mis géneros favoritos. En ocasiones se apunta con el dedo a la incursión de las tarjetas gráficas 3D y al aumento considerable en la potencia de los ordenadores, que mostraban sus excelencias gracias a otro tipo de juegos más orientados a la acción y la espectacularidad, como los shooters en primera persona, y ello aportó además una necesidad imperiosa de accesibilidad directa, nada de pensar, nada de perder el tiempo yendo de una localización a otra, nada de hablar con otros personajes, “quiero terminar el nivel y correr hacia el siguiente”. Esta reflexión puede ser válida, pero sólo en parte. Sobrevivieron los RPG, modificando sus pautas y adaptándose mucho mejor que las aventuras a los nuevos tiempos, o los juegos deportivos, los puzzles, y qué decir de las plataformas reinventadas y ajustadas a los nuevos medios desde que Mario 64 dejara muy claro que todo es posible con algo de inventiva e imaginación.

Repetimos entonces la pregunta, ¿qué ha pasado con las aventuras? Puede que gran parte de la culpa la hayan tenido los propios diseñadores de este tipo de juegos. Las historias se han vuelto más rocambolescas, sin interés, los desafíos inconexos, ilógicos, nada divertidos de cara al jugador, y de los diálogos mejor ni los mentemos: sosos y aburridos. También es cierto que el número de jugadores atraídos por las aventuras gráficas decreció según ganaban terreno los efectos especiales espectaculares y los juegos de luces y sombras propios de la generación del 3D. Finalmente, tras años de silencio, grupos independientes resucitaron el interés por las aventuras y poco a poco parece que reaparecen desde las propias compañías, en nuevos formatos, como los lanzamientos episódicos, y sistemas como el iPhone, iPad, etc. buscando, quizás, la complicidad de todos aquellos treintañeros que ya disfrutaron del género originalmente en los 90.



Sega anuncia más clásicos en Steam y Appstore
A los juegos ya disponibles se añaden títulos como Alex Kidd, Eternal Champions, Ecco the Dolphin o Mean Bean Machine a unos precios más que ajustados.

Crea tus propias melodías retro en Nintendo DSi

La propuesta de Abylight te permitirá componer temas inspirados en los clásicos de 8 bits

Lanzado por tan sólo 200 NP el pasado 25 de junio en DSiWare, Music on: Retro Keyboard es una aplicación desarrollada por Abylight perfecta para recrear esos sonidos y melodías tan típicos de los años 80, en los que los ritmos y las "chip tunes" colmaban el panorama sonoro de los videojuegos. Según Alberto González, productor en Abylight y creador de más de 40 bandas sonoras originales para videojuegos desde 1989, "Es perfecto para los amantes de lo retro. Cualquiera puede tratar de componer las mejores bandas sonoras de videojuegos clásicos con el mismo sonido que tenían originalmente".

La aplicación permite crear patrones sonoros, predefinir hasta ocho acordes al panel de control de la consola y tocar al mismo tiempo una melodía (improvisada o no) gracias al lápiz táctil y al teclado virtual de 6 octavas (dos de ellas visibles al mismo tiempo) que aparece en pantalla. Además, el interfaz de Music on: Retro Keyboard ha sido realizado inspirándose en los propios años 80, para que el usuario se sienta más cómodo, y contiene desde el inicio una selección de teclados, sonidos y efectos especiales provenientes directamente de esta década mágica. Para ayudar a ese artista que hay en ti, en Abylight también han incluido cinco estilos rítmicos con cuatro variaciones cada uno para que te sirvan como base, aunque además podrás incorporar de forma independiente pistas de percusión, bajos y coros. 16 instrumentos diferentes, un secuenciador incorporado, metrónomo, posibilidad de grabar tus propias creaciones y algunas características más, completan una aplicación que si eres amante de los sonidos clásicos de 8 bits y tienes una DSi no deberías dejar escapar. Encontraréis más información en: http://www.abylight.com



Vídeo demostrativo. El mejor ejemplo de lo que puedes conseguir con Retro Keyboard lo encontrarás aquí: http://www.youtube.com/watch?v=X2rb3YwU5dM



Hablamos con Alberto González, productor de la serie "Music On" y Eva Gaspar, directora de desarrollo de negocio en Abylight, sobre el lanzamiento y desarrollo de "Music on: Retro Keyboard" para DSiWare:

¿Cómo se os ocurrió la serie "Music on"? ¿Y por qué escoger sonidos retro en esta segunda entrega?
Alberto González: Queríamos ofrecer una serie de productos que fueran divertidos, fáciles de usar, que despertaran la creatividad y sobre todo que fueran muy asequibles pero sin sacrificar la calidad. Los instrumentos "Music on" no tienen fin y no pasan de moda. Uno los puede usar siempre y cada vez de manera diferente. Es como transformar la consola en otro aparato. En cuanto a los sonidos retro, llevamos haciendo juegos desde los primeros tiempos y al producirse un resurgir de ese tipo de música, la de videojuego de 8 bit, parecía impensable que no lo hiciéramos. Es un pequeño tributo a esa época.

Utilizar Retro Keyboard no es muy complicado, pero sacarle todo el partido parece tarea algo más compleja. ¿Necesita el usuario tener conocimientos musicales para aprovechar al máximo lo que nos ofrece?
AG: En el videojuego ideal comenzar a jugar es fácil, pero acabárselo y ver todos los finales requiere aprender los trucos y esforzarse un poco más. Con los Keyboard pasa lo mismo. Todo el mundo tiene más o menos aptitud para tocar o componer música, no hace falta saber de antemano, sólo es cuestión de ponerse a ello sin miedo y experimentar sin vergüenza. Copiar es siempre la mejor manera de aprender, comenzando por melodías sencillas. Una buena práctica es buscar los acordes de tu canción favorita en Internet, asignarlos a las direcciones del PAD, y tocar por encima. Si te resulta muy difícil tocar la melodía y cambiar los acordes a la vez, puedes primero grabar la secuencia de acordes en el secuenciador, sin melodía, y luego reproducir la grabación y tocar la melodía por encima. ¡Resultados garantizados!

Qué os parecen las plataformas de descarga digitales? ¿Echáis en falta algo del modelo actual?
Eva Gaspar: A nosotros nos encantan y creemos firmemente que se trata del futuro de los videojuegos. Aún existe mucho apego "emocional" a la caja, especialmente por parte de un determinado público, pero todo eso cambiará en los próximos años.

¿Qué nos podéis contar de futuros proyectos en Abylight? ¿Seguiréis con la serie Music on? ¿Algo que nos podáis desvelar?
EG: La serie "Music on" seguirá mientras al público le interese y, por ahora, la acogida está siendo muy buena.Pronto se publicará "Music on: Acoustic Guitar" la cual además de permitir tocar acordes de guitarra con un realismo sin precedentes en DSi, también incluye un diccionario con más de 900 entradas, acompañamiento automático, metrónomo... vamos, ¡la caña! La chuleta ideal para cualquier guitarrista o iniciado.

¿Para cuándo Retro Keyboard en otros continentes? ¡Parece que tenéis fans hasta en Japón!
EG: Es cierto que Retro Keyboard ha salido antes en Europa y Australia, pero ahora mismo ya se está vendiendo en todo el continente Americano. Japón... ¡ya veremos!



Treasure Treasure: Fortress Forage llegará a los juegos indie de XLA
Anunciada la salida del mítico título independiente mezcla de puzzle y plataformas que imita el aspecto gráfico de los antiguos juegos de GameBoy



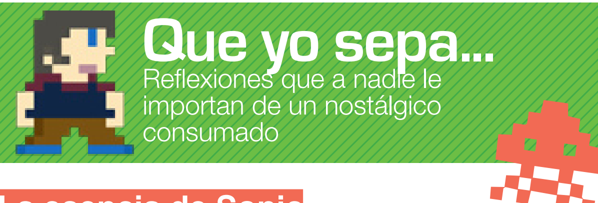
Las miles de balas de DoDonPachi Daifukkatsu también en iPhone
Cave anuncia su intención de traer durante el verano la última versión del matamarcianos "maniático" hasta los dispositivos de Apple.

Edita tu propio juego "indie"

La revista GameDevelopers Magazine acaba de lanzar gratuitamente en Internet el número especial de la revista "Game Career Guide", un suplemento exclusivo de su fantástica publicación que trata de forma profesional y muy pormenizada los entresijos de la programación y edición de los juegos de carácter independiente. En este número de otoño se analiza por ejemplo el caso de Igneous, un juego programado por un grupo de estudiantes de Digipen y que comentamos en la "zonaindie" del número anterior en RetroManiac, o la utilización (nuevamente) de la plataforma Flash de Adobe para la construcción de juegos más o menos complejos en dos dimensiones gracias a los tutoriales de programación que se incluyen en sus páginas. Más interesantes si cabe son los consejos y direcciones para ayudar a todos aquellos interesados en conseguir la publicación de su propio juego en el vasto escenario de Internet y obtener beneficios de ello. Puedes descargar la revista de forma gratuita, o visionarla directamente on-line pinchando en este enlace:
http://www.gdmag.com/homepage.htm.



Una guía imprescinible. Aunque en inglés, los contenidos de este número especial serán muy valiosos para todos aquellos que desean acercarse a los pormenores de la publicación independiente.



La esencia de Sonic

Corría el año 1991, en el barrio estábamos aún disfrutando de aquellos geniales Spectrum a los que tantas horas de diversión les debemos, y de repente un vecino me invitó a su casa a ver una Megadrive. Aquello supuso para mi un mazazo audiovisual y jugable, desde aquel cantarín SEEEGAAAA hasta el último de sus píxeles me dejaron con la boca abierta.

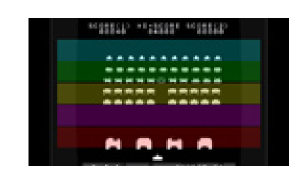
Era un juego cuidado y mimado como sólo se hace con los videojuegos desarrollados por la misma compañía que la consola. Sonic estuvo llamado a ser la nueva flamante mascota de SEGA, a ser protagonista, junto con Mario, de cientos de discusiones con los amigos en el patio del recreo y, por supuesto, a tener interminables secuelas. Tiempo después tuve el primer Sonic pero para la 8 bits de SEGA y no tenían nada que ver. Sin embargo viví las mismas excelentes sensaciones. La máquina era distinta, el juego también, pero era Sonic, sin duda. Distinta calidad audiovisual, distinto diseño de niveles, mismo mimo y cuidado, hasta el último pixel.

Les siguieron múltiples entregas que nos dejaron el mismo buen sabor de boca hasta que, un fatídico día, SEGA renunció a la lucha y en lugar de continuidad y mimo nos encontramos cambios continuos de planteamiento a cada entrega buscando una identidad perdida, y errando en la respuesta a la pregunta tras cada entrega ¿Qué ha fallado?

Desde entonces repetimos un mismo ciclo: Se anuncia nuevo Sonic, se dice que, esta vez sí, volveremos a los orígenes, a lo que los aficionados piden, algunos más que otros nos lo creemos, sale el juego y bajón generalizado. Para unos mejor, para otros peor, pero en todo caso lejos del mimo, el cuidado, del "juego redondo" que debía ser cada entrega de un personaje insignia como Sonic para una compañía que lleve el nombre de SEGA.

La fórmula aquella de "ésta vez sí que sí", nos lo ofrecen de tres formas totalmente distintas cual quiniela múltiple. Por un lado Sonic 4 busca el apego de la nostalgia utilizando el número que todos hubiesen esperado hace años, pero el equipo detrás de él nada que ver tiene con aquel mítico Sonic Team y la venta episódica por descarga digital puede no gustar a todos, entre los cuales está el que escribe éstas líneas y que espera que finalmente haya una recopilación del juego "completo" en formato físico. Por el otro Sonic Colours, una apuesta en "dos sabores" mostrando planteamientos totalmente diferentes en Wii y en NDS, fijándose tal vez en los últimos Sonics de Wii y en 'Rush' en el caso de la portatil.

¿Lograrán, ésta vez sí, devolver alguna de éstas entregas a Sonic al Olimpo de las mascotas?, ¿a un puesto obligado en los estantes de cualquier amante de los videojuegos que se precie? ¿Habrán recuperado, por fin, la esencia de Sonic?



Space Invaders HD disponible en la appstore
El clásico de Taito, visita el iPad en una versión que simula fielmente el original de 1979.

Más MegaDrive y Master System portátiles

El fabricante BLAZE continua lanzando su línea de pequeñas consolas portátiles licenciadas tipo multijuegos de consolas clásicas conocidas por todos. En esta ocasión le toca por un lado a una versión denominada BLAZE Megadrive LCD Streets of Rage Edition, que como su nombre indica incluye juegos de la consola de 16 bits de Sega. Manteniendo el formato y los materiales de este tipo de consolas, BLAZE nos ofrece en su producto 18 cartuchos de Megadrive licenciados en el interior de su portátil, destacando sobre todos ellos, y en su vertiente más arcade y de acción, juegos de la Serie Streets of Rage (desconocemos porque no se han incluído todos), Virtua Fighter 2, Golden Axe 2 o Shadow Dancer.

Pero además se incluyen otros títulos también muy clásicos del catálogo de MegaDrive como puedan ser Sonic & Knuckles, Alex Kidd y Ecco the Dolphin. La principal virtud de estos tipos de aparatos "legales" son su portabilidad y la emulación perfecta de los juegos gracias a la inclusión de chips internos que substituyen las circuiterias de los sistemas originales. La consola, que funciona mediante dos pilas tipo AAA, puede ser conectada mediante un cable a un TV para poder jugar en una pantalla más grande, e incluye altavoces internos y conectividad para utilizar auriculares. Podéis encontrar más información en la web oficial:
http://www.blazeeurope.com/sega/sega-megadrive-handheld-streets-of-rage-special-edition/prod_134.html

Hueco también para los 8 bits
Si prefieres los juegos de Master System o GameGear, BLAZE también tiene disponible otra de sus portátiles con juegos licenciados de las máquinas de 8 bits de Sega. En este caso llamada BLAZEGear Console, y con unas dimensiones algo más reducidas que en el caso de su hermana mayor, podremos disfrutar en ella de títulos tan conocidos como Sonic Chaos, Alex kidd In Miracle Land, Kung Fu Kid, Ristar o Golden Axe, de entre los 30 títulos que se incluyen en la memoria de la máquina. Al igual que con la portátil BLAZE Megadrive LCD, funciona con dos pilas AAA y podremos conectar la BLAZEGear a un televisor para un mejor visionado en casa de los juegos en nuestros arranques nostálgicos. Tenéis más información en:
http://www.blazeeurope.com/sega/blazegear-console/prod_83.html.



"Edición especial". La última versión de la portatil de BLAZE incorpora algunos juegos de la serie Streets of Rage. La versión que podíes ver en esta foto es muy similar.

Vuelve Raptor a la pantalla de tu ordenador.

Raptor Call of the Shadows, el mítico shooter vertical de los años 90 para compatibles vuelve de la mano de DotEmu, un grupo de desarrollo francés especializado en juegos de corte retro, y Mountain King Studio, una compañía experta por sus matamarcianos para ordenadores y gestionada por Scott Host, el creador del Raptor original.

Nos esperarán 27 misiones repletas de enemigos mientras luchamos como un mercenario armado hasta los dientes gracias a su nave de última tecnología, la Raptor, en una batalla sin cuartel donde no se hacen enemigos contra nuestros competidores directos de MegaCorps. Podremos ganar recompensas a medida que avanzamos en el juego al eliminar naves enemigas, que podremos utilizar para mejorar nuestra nave gracias a más de 14 armas diferentes, o a ítems tan socorridos como los escudos y bombas especiales con las que limpiar todo lo que haya en pantalla.

Esta nueva edición de 2010 es un título descargable desde http://www.raptor-game.com a un coste de 5€ aproximadamente, e incluye nuevos gráficos readaptados y compatibilidad con los últimos procesadores y sistemas operativos Windows.

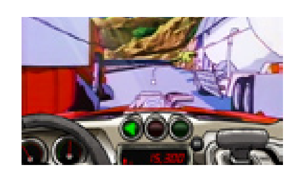


Un clásico entre los shooters de PC. Cuando Raptor apareció en 1994 para MS-DOS y distribuido por Apogee, los amantes de los shooters tuvieron por fin a un digno representante en la plataforma. Esta versión es exactamente la misma de hace más de 15 años, pero añade diferentes modos gráficos (incluyendo el original) y algunos filtros de suavizado.



Suda51 anuncia un nuevo juego para PSN y XLA

El creador de Killer 7 está desarrollando Sine Mora, un shooter de scroll lateral que permitirá la manipulación del tiempo.

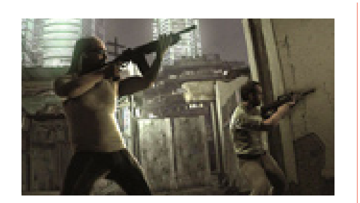


Road Blaster llegará a iPad e iPhone el mes que viene

La conversión del original arcade (versionado luego en MegaCD como Road Avenger en Europa) incluirá nuevos controles y gráficos remasterizados.

NO PIERDAS DE VISTA ESTOS PRÓXIMOS LANZAMIENTOS:

Y es que no todo iban a ser juegos retro. Todos los meses te presentaremos una lista con esos títulos más novedosos del panorama actual que podrían interesarte.

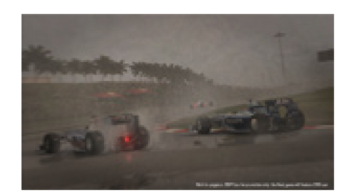


AGOSTO

Kane & Lynch 2: Dog Days

Lanzamiento: 20 de agosto
Publica: Eidos
Desarrolla: IO Interactive
Plataforma: 360, PS3, PC

Anunciado ya hace más de un año y medio, la segunda parte de Kane & Lynch nos pondrá en esta ocasión en la piel del psicópata Lynch en vez de utilizar el punto de vista de Kane como ocurriera en la primera entrega. En el papel del chiflado neurótico, la historia comenzará en Shangai cuando tratamos de cerrar un trato que parece no va nada bien. Desde IO Interactive aseguran además que en esta secuela han aumentado la crudeza y el realismo de las imágenes gracias a un nuevo estilo visual inspirado en los documentales de televisión. La desarrolladora ha añadido un modo cooperativo en el que manejar a Kane y un multijugador online.



JULIO

F1 2010

Lanzamiento: 17 de septiembre
Publica: Codemasters
Desarrolla: Codemasters
Plataforma: 360, PS3, PC

Los amantes de la Fórmula 1 están de enhorabuena, ya que Codemasters está ultimando los detalles de su prometedor título para esta temporada de las carreras multimillonarias de monoplazas. El único juego oficial de la F1 tendrá disponibles los 19 circuitos de esta temporada, los 24 pilotos, los 12 equipos y promete incluir un modo carrera muy completo en el que los objetivos cambiarán según el equipo y pilotos que escojamos. Además, se espera un sistema de tiempo meteorológico realmente innovador y realista que puede decidir por si mismo el devenir de las carreras.

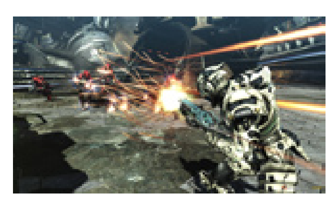


OCTUBRE

Castlevania Lords of Shadow

Lanzamiento: Octubre
Publica: Konami
Desarrolla: MercurySteam/Kojima Prod.
Plataforma: 360, PS3

Queda ya poco para que el juego más esperado de los españoles MercurySteam llegue hasta nuestras pantallas, y con nada menos que la saga Castlevania como protagonista. Lord of Shadow será una aventura en tercera persona con muchas dosis de acción, exploración, plataformas y puzzles para resolver, muy en la línea de las entregas aparecidas en N64 (salvando las distancias). A través de más de 50 niveles tendremos que guiar a Gabriel Belmont en su misión de salvar al mundo con la ayuda de nuestra esposa muerta atrapada en el limbo. El uso del látigo y la interactividad con los escenarios serán esenciales para vencer a los gigantescos y espectaculares enemigos a los que nos enfrentaremos.

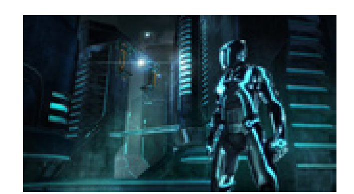


OCTUBRE

Vanquish

Lanzamiento: 27 octubre
Publica: Sega
Desarrolla: Platinum Games
Plataforma: 360, PS3

La sola presencia de Shinji Mikami como director del proyecto Vanquish ya es toda una garantía segura de la espectacularidad del título. En un mundo futurista donde la energía escasea y han resurgido los antiguos enfrentamientos entre rusos y norteamericanos, la guerra mundial parece estar a punto de estallar cuando el bando ruso se hace con el control de una estación espacial americana y la utiliza para destruir por completo San Francisco. Ahora, en un último intento por salvar Nueva York del mismo destino, el ejército americano envía a un soldado enfundado en una armadura especial para enfrentarnos contra el enemigo en este prometedor juego.



NOVIEMBRE

Tron Evolution

Lanzamiento: Noviembre
Publica: Disney Interactive
Desarrolla: Propaganda Games
Plataforma: 360, PS3, PC, Wii

Con la película a punto de caramelo no es de extrañar que el videojuego que le acompaña empiece a mostrarse un poco más al público. La historia de Tron Evolution servirá de puente entre los acontecimientos narrados en la mítica película original de principios de los 80 y Tron Legacy, el título con el que se le ha bautizado a la nueva película que se estrenará en el último trimestre del año en cines. El videojuego de Propaganda nos traerá una mezcolanza de géneros que reparte a partes iguales fases de acción y combate (utilizando la capoeira como técnicas de lucha), algo de RPG y las omnipresentes carreras con las motos de luz de la película.

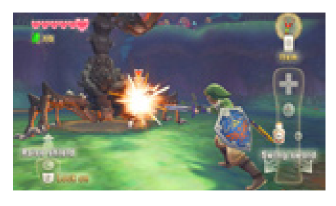


DICIEMBRE

Epic Mickey

Lanzamiento: Diciembre
Publica: Disney Interactive
Desarrolla: Junction Point Studios
Plataforma: Wii

Con Warren Spector (Wing Commander, Ultima, Deus Ex) como diseñador principal del proyecto, Epic Mickey promete una vuelta del personaje de Disney como nunca antes habíamos visto. Unos entornos mucho más oscuros, incluso inquietantes en ocasiones, y una historia en la que la vida del ratón peligra literalmente, no hacen más que confirmar que en el juego para Wii se dejan algo de lado los argumentos má sinfantiles a los que nos tiene acostumbrado Mickey. En un plataformas con mucha acción y aventura, incluso con toques roleros, podremos aprovechar nuevos poderes especiales como pinceles mágicos, y escoger diferentes caminos para llegar hasta el final.



ENERO

Zelda: Skyward Sword

Lanzamiento: Enero 2011
Publica: Nintendo
Desarrolla: Nintendo EAD
Plataforma: Wii

Presentado por fin en el E3 de este año, la última aventura de Link nos trae una historia que se desarrolla antes de los hechos que acontecen en “Ocarina of Time” y que basa mucho de su potencial en la utilización del periférico Wii Motion Plus. Así, según declaraciones del propio Miyamoto, el combate cobra una mayor importancia en el transcurso del juego, y gracias a la precisión que aporta el añadido del mando de Wii, se podrá manejar la espada de una forma mucho más dinámica y realista. Los gráficos por otro lado se apartan del carácter más serio de “Twilight Princess”, y se acercan a lo que pudimos disfrutar en “The Wind Waker”. Estamos impacientes por echarle el guante.



ENERO

Golden Sun: Dark Dawn

Lanzamiento: Enero 2011
Publica: Nintendo
Desarrolla: Camelot
Plataforma: DS

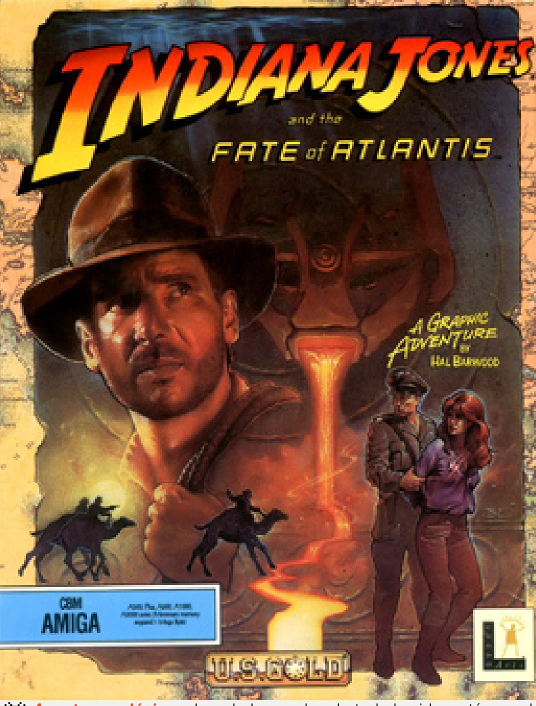
Otro de esos títulos por los que Nintendo se ha hecho de rogar en exceso, para desesperación de los seguidores de la saga rolera de Camelot. Anunciado en el E3 de 2009 y presentado igualmente de forma oficial en la edición de este año, Golden Sun Dark Dawn nos lleva 30 años después de las historias narradas en “La Edad Perdida”, cuando todo parecía estar bien y el mundo a salvo. Sin embargo, una nueva amenaza aterroriza las nuevas naciones surgidas de una época de prosperidad y es hora de que nuevos héroes se enfrenten a ella.

Comentarios del blog

Visítanos y deja lo que piensas en http://www.retromaniac.es

Todos los meses en RetroManiac os planteamos una pregunta en el blog y luego publicamos en la revista las mejores respuestas. La pregunta de este mes era:

¿Cuáles son vuestras aventuras gráficas favoritas?



Aventuras clásicas. Las de Lucas, las de toda la vida, están en el recuerdo de gran parte de nuestros lectores.

Falsworth dice:
Todas las de Lucasfilm tienen algo especial. Son esos expertos cocineros que aunque parezca que utilicen los mismos ingredientes que su competencia tienen ese toque secreto que eleva sus productos entre los demás. Las he disfrutado todas desde Laberynth hasta de Dig pero para mí, Maniac Mansion tiene ese algo especial e irrepetible de la primera vez. Recuerdo haber empleado con él el sistema de comandos de verbos por primera vez y las posibilidades de manipulación del entorno que ofrecían. Las aventuras de Dave, Bernard y compañía en la siniestra morada del doctor Fred tienen un lugar en mi corazoncito aventurero. Mención especial al desternillante tablón de anuncios que se incluía en el "cajón" de la versión original.

monchote dice:
Me ha hecho bastante ilusión vuestro artículo porque he pasado estos últimos días jugando a las Ediciones Especiales de Monkey Island 1 y 2 y me han traído buenísimos recuerdos de la infancia. Aunque debo confesar que mi aventura gráfica favorita fue Simon the Sorcerer 2 (el 1 también me encantó, pero en menor medida). Recuerdo que mis hermanos y yo jugábamos juntos a él y tardamos todo un verano en terminarla por primera vez. En aquella época no había Internet como ahora y por lo tanto no teníamos ninguna guía. La única pequeña fuente de "pistas" de la que disponíamos era una review de la Micromanía en la que veíamos capturas de pantalla de sitios a los que no habíamos accedido aún... También intercambiábamos pistas con un par de amigos a los que también les estaba costando terminarlo y con los que pasábamos horas divagando sobre gracias de los personajes y como poder avanzar. Es una pena que ahora los juegos estén tan enfocados a la acción y a la recompensa inmediata para el jugador. Fue bastante refrescante jugar a Machinarium hace unos meses, aunque se me hizo muy corto.

Carlos dice:
Pues sí, para los de Retromaniac. Mi aventura gráfica favorita (si es que se le puede llamar aventura gráfica) es "La ley del Oeste" evidentemente no por su calidad gráfica ni sus opciones etc, sino porque fue la primera y le tengo un cariño total.

Manu dice:
Me encantan las aventuras de Lucasarts, pero... ¿De verdad que hacía falta algún tipo de remake? No me gusta nada y menos todavía que haya modificado el cartel de Steve Purcell (genio), pero bueno. Si tuviera que quedarme con alguna, me quedaría con Monkey 2 y Fate of Atlantis, por los buenos momentos y los quebraderos de cabeza.

Kane18 dice:
Sin dudarlo ni un instante, Indiana Jones & the Fate of Atlantis. Fue ver los primeros comentarios en la Micromanía y esperar con impaciencia el día de ir a comprar el juego al Corte Inglés. No me defraudó nada, 3 variantes diferentes para llegar hasta el final del juego, aventuras y acción, buenos gráficos, diálogos y ambientación... En fin, todo lo "malo" a lo que nos tenía acostumbrados Lucas por aquella época. Ojalá aparezcan más títulos de este tipo ahora que parece que hay cierta vuelta a los orígenes de ese tipo de juegos.

darthtxelos dice:
Yo en dia estuve muy enganchado al Arquimedes XXI en MSX, mas aventura conversacional que gráfica, pero bueno. Eso si,cuando salieron el Fate of Atlantis o el Maniac Mansion o el Monkey Island, la tira de hora fue incalculable. Al Loom nunca llegué a pillarle el punto.

Cómo descargar de las plataformas digitales

Te contamos los pasos básicos para comprar títulos de las principales plataformas de descargas

Wii/Nintendo DS:
Accede al canal Tienda desde el menú de tu consola una vez que tengas configuradas las conexiones a Internet.
Pulsa sobre "Añadir puntos" y canjea tu tarjeta con Wii/DS Points (a la venta en tiendas) o bien usa tu tarjeta de crédito para comprar puntos.
Navega por los catálogos y selecciona los títuos que te interesen. Wiiware/DS Ware son para juegos nuevos, mientras que en la Consola Virtual encontrarás emulaciones de sistemas antiguos.

Xbox 360:
Configura tu consola para taner acceso Gold (pagando 5€ al mes mínimo), o Silver (gratis). Mediante cualquiera de los dos podrás acceder al bazar XLA, que es el lugar donde encontrarás los juegos y demos.
Canjea tus puntos desde una tarjeta de prepago (de venta en tiendas) o introduce los datos de tu tarjeta para comprarlos online.
Desde el menú principal accede a Juegos Arcade o Indie para descargar lo que te interese.

PS3 / PSP:
Configura tu consola para tener acceso a Internet.
En el menú principal accede a la opción PS Network (PSN) y Administrar Transacciones.
Aquí se pueden canjear tarjetas de prepago o utilizar tarjeta de crédito.
Para comprar los títulos desde el menú principal hay que seleccionar PSN y luego PS Store. Aquí encontraréis los juegos tanto para PS3 como PSP y PSP Go (en esta última se descargan directamente sin utilizar PS3).



5 TOPfive

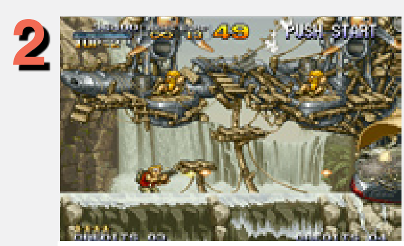
¡Los preferidos de RetroManiac este mes!

1



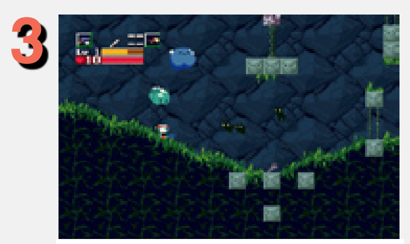
GATE OF THUNDER
(PC-Engine)

2



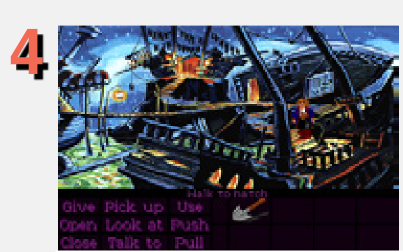
METAL SLUG
(NeoGeo)

3



CAVE STORY
(PC/Wiiware)

4



MONKEY ISLAND 2
(Multi)

5



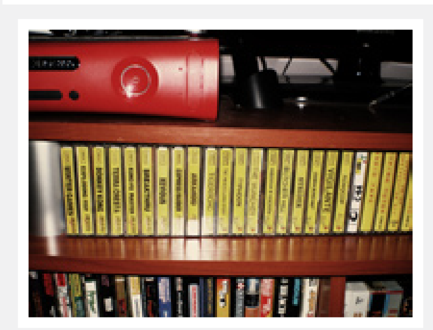
TRACK & FIELD
(Arcade)

Tu colección

Te mostramos las mejores colecciones de videojuegos y sistemas de los lectores de RetroManiac. Si quieres presentarnos la tuya, envíanos un correo a retromaniac.magazine@gmail.com

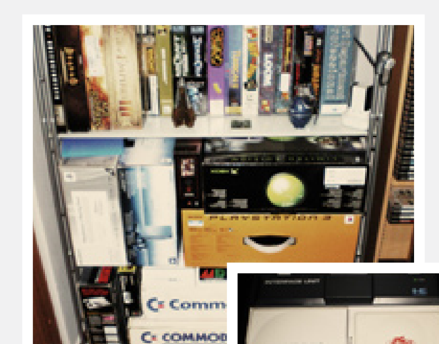
FERVIENTE SEGUIDOR DE LA SAGA TURRICAN Y CASTLEVANIA, FRANCISCO SE DECLARA "COLECCIONISTA DE CORAZÓN", YA QUE TODO LO QUE ADQUIERE LO HACE PARA JUGARLO POSTERIORMENTE Y NO POR EL SIMPLE HECHO DE COLECCIONARLO.

"Mi fiebre por el coleccionismo de máquinas y videojuegos clásicos no viene de tan lejos, y sin embargo mi afición comenzó hace bastantes años gracias a un Commodore 128 en el que comencé haciendo mis pinitos en la programación, machacando impunemente el teclado y siguiendo los listados que podían encontrarse en las revistas del momento". Los juegos y el interés por un Amiga vinieron luego, abriendo un nuevo panorama lúdico y gráfico, "gracias a esas 'demos tecnológicas' del ordenador de Commodore", que no ha tenido freno hasta nuestros días. El PC con esas aventuras de Lucas, Megadrive, SNES, PSX, PS2, 360, Wii, PSP, la llegada del poder gráfico en 3D… En fin, cada máquina destacando en su parcela, pero echando siempre de menos ese gusto por el sprite y el gráfico bidimensional. Fue en este momento cuando llegarían sistemas y juegos de importación como NeoGeo, Pc-Engine, Saturn Japonesa, y un auténtico chorro de auténticos clasicazos."





Algo que me encantaba era pasarme por Galerías Preciados para comprobar si había juegos nuevos a veinte duros, ahorraba duro a duro para comprar los juegos "buenos" del C-64 siempre que podía en el Corte Inglés.

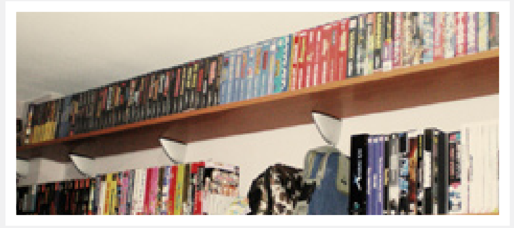




Auténticos clasicazos para Neo-Geo, tanto en versión AES como MVS (y su correspondiente adaptador para la consola doméstica). Poner en marcha NAM-1975 o Viewpoint nos traslada automáticamente a otra década.



Los juegos de PC-Engine y el sistema Cd-Rom mantienen un aire clásico bastante difícil de superar. Dracula-X Rondo of Blood destaca sobre todo. Un juegazo sin dudas.



Aquí mis cartuchos para Genesis y Super Famicom como Cotton 100%, Final Fight, Clock Tower, Bomberman, Rainbow Islands, Midnight Resistance, Phelios o Thunderforce IV...

LOADING
de los
lectores

BiF!

while
...

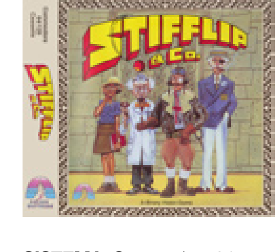
STIFF

OUT FOR TH
COUNT

WELCOME
AIRPORT

Stifflip & Co.

Interfaz primigenio: Los ingleses de Palace consiguieron comprimir en 64k una interfaz bastante atractiva con la que interactuar con personajes y escenarios. Toda una mezcla entre las aventuras conversacionales y las gráficas que empezaban a asomarse en ese momento.



SISTEMA: Commodore 64
AÑO: 1987
GÉNERO: Aventura Gráfica
PROGRAMACIÓN: Palace Software
PUNTUACIÓN: *******

Por: Falsworth

El imperio británico está en peligro, se enfrenta quizá a la mayor amenaza desde la escasez del té y es que el malvado doctor Camaleón ha creado un ominoso rayo capaz de neutralizar el efecto del almidón en los cuellos de las camisas y, lo que es peor, hacer impredecible el rebote de las bolas de críquet. El vizconde Sebastian Stifflip y su extraño grupo se pondrán a la prioritaria labor de detenerlo.

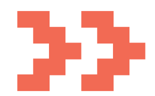
Con este descacharrante guión cargado hasta los topes de humor británico y de la mano de la londinense Palace Software, nos llegó en 1987 Stifflip & Co. una aventura grafica incipiente que todavía conservaba ese algo tosco de aventura conversacional, como si aún no se hubiera quitado de encima su plumaje de polluelo. Para esta ocasión la gente de Palace Software contó con la colaboración de la gran Electronic Pencil Company, que ya nos había dejado perlas como Zoids o el desconocido en España The Fourth Protocol, una pulida y eficaz aventura gráfica basada en el libro homónimo de Forsyth, muy en la línea de este Stifflip en cuanto a uso de interfaz pero sin su toque de humor. En el año de publicación del juego la semilla de la aventura gráfica que Sierra online plantase ya tenía bastantes brotes e incluso alguna flor. No olvidemos que este fue el año de la publicación de Maniac Mansion, pero la obra de Lucasfilm, así como las primeras de Sierra, estaban más destinadas al PC y los ports que se hicieron para ordenadores de 8 bits, debido a la ingente cantidad de datos, necesitaban la utilización de diskettes y toneladas de paciencia durante las cargas. Stifflip consiguió a base de un sistema simple de iconos y unos detallados pero estáticos gráficos de estilo comic traernos todo el sabor de la aventura en nuestro modesto Commodore 64 de versión cassete, utilizando solamente los míseros 64 KB que la corta memoria de las máquinas de entonces tenían. Incluso rizando más el rizo, en 48 KB para su versión Spectrum.

Durante la aventura controlamos a uno de los cuatro miembros del equipo del vizconde Stifflip, cada uno con sus propias características, como el profesor Braindeath al que deberemos recurrir en caso de que necesitemos su habilidad con las ciencias. Mediante un cómodo y simple interfaz de cuatro comandos básicos podemos interactuar con los objetos y personas que encontremos en pantalla. Acciones que van desde conversación, la pelea o la utilización de objetos. Una aventura gráfica con todo el buen sabor añejo que las cosechas de los 80 nos dejaron. Llegó a España traducida al castellano.



Ferhergón

La vida es como un JDR. Conoce a los PNJs mas relevantes.



Para inaugurar ésta sección *cuasimensual*, vamos a conocer los detalles de uno de los personajes que, dado el carácter rolero que le hemos dado al título, más a cuento no puede venir. Durante años nos guió en esos intrincados mundos que eran los JDR en su ínclita sección "Maniacos del Calabozo" de la revista Micromania. Hoy, podrás conocer un poco mas a Ferhergón, el primer maniaco...

¿Por qué Ferhergón? ¿Puedes sacarles a todos, al fin, de dudas?
Bueno, empezamos con una fácil. Ferhergón, como algunos maniacos adivinaron, está formado por las primeras sílabas de mi nombre y apellidos, Fernando Herrera González. Como sonaba bastante épico, ahí se quedó.

¿Siempre fue el mismo Ferhergón o tú fuiste, simplemente, "el primer Ferhergón de muchos"?
Solo hubo uno, por lo menos hasta que yo lo dejé. Entonces otra persona y con otro seudónimo tomó el relevo. No creo que Micromanía haya usado de nuevo mi seudónimo, pero tampoco he seguido la revista desde que dejé los Maníacos, y, también, los juegos.

Actualmente llevas un blog de economía (http://ferhergon.blogspot.com/) ¿Cómo es que has acabado haciendo un blog de este tipo?
La vida da muchas vueltas. Hace unos años empecé a hacer el doctorado y en mi investigación me tropecé con la teoría económica austriaca. Yo soy ingeniero y economista, y hasta ese momento no había entendido la economía. Cuando comencé a estudiar la economía austriaca me di cuenta de que aquello sí era economía, que los gobiernos usan la economía para engañar a la gente, y que merecía la pena tratar de explicarla de forma fácil, pues es la única defensa que podemos tener contra sus abusos.

¿Pero por qué seguir usando el nombre de Ferhergón para algo tan distinto?
Abrí el blog, y había que darle un nombre. Así que se me ocurrió retomar el seudónimo de los Maníacos, aunque fuera para tener un primer enganche en el difícil mundo de Internet. Hice una búsqueda por Internet para ver si el nombre estaba tomado, y no lo estaba. Por cierto, que me llevé una pequeña alegría al comprobar que había gente por ese mundillo, maníacos irredentos, que aún se acordaban de aquella época. Desde entonces, a través del blog me llegan de vez en cuando mensajes sorpresa... como el que ha dado lugar a esta entrevista. Es realmente muy satisfactorio.

¿Cómo fueron tus inicios y cómo acabaste con tan afamada sección?
Los JDRs eran la clase de juegos que a un amante del Señor de los Anillos y las aventuras de magia y brujería le tenían que enganchar.
Con el Spectrum había poco que rascar, pero cuando me hice con el Commodore Amiga, ya sabía que algo de rol iba a poder jugar. Empecé con **Phantasie III**, y me enganché completamente. Con el tiempo, empezaron a publicarse algunos JDRs en España, y se me ocurrió proponer la sección. Había visto algunas similares en revistas inglesas, y me hacía mucha ilusión eso de andar respondiendo a cartas de los lectores. Lo sorprendente es que rápidamente aceptaron en Micromanía, y empecé con esa hojita que tanto disfruté escribiendo.

¿Y cómo fue tu salida de Micromanía y del mundillo? ¿No lo echas a veces de menos?
Hombre, me hubiera gustado tener una salida algo más brillante de Micromanía, pero me gusta ver lo positivo, los casi 20 años que pasé escribiendo cosas para Hobby Press, empezando por aquel "Patas Arriba" de **Avalon**. Yo creo que escribir sobre videojuegos en una revista de ordenadores y encima pagado era un sueño para cualquier chaval de mi época. Imagino que ahora también, ¿no?





Jugando entre las sombras: La mecánica del juego de Domark obligaba a utilizar las antorchas para ver exactamente nuestro camino y explorar el enorme mapeado al que nos enfrentábamos. Además, el juego nos permitía separar nuestro grupo para realizar tareas simultáneamente ahorrando de este modo preciado tiempo.

En Hobby Press me ofrecieron alguna vez una relación más permanente, pero la verdad es que yo tenía mis estudios y mi carrera por otro lado, aquello lo veía como una experiencia bonita, pero no como algo serio. Eso sí, quizá me equivoqué...

Muchos lectores íbamos directos a tu sección, o al menos era una de las favoritas, y vimos un gran error su disolución. ¿Eres hoy día consciente de cómo pudiste marcar o influir en varias generaciones de videojugadores y roleros?
Pues la verdad es que no, aunque a la vista de esta pregunta parece que sí que había unos cuantos Maníacos por ahí pendientes de lo que dijera. Yo traté de hacer la sección que yo hubiera querido que existiera para mis "atascos", para que compartiéramos información y disfrutáramos más de los juegos. Siempre trataba de que la gente fuera la que contestara. Aunque yo supiera una respuesta, prefería dar el nombre de algún Maníaco que la hubiera dado.
Ahora, en aquello no era tan importante influir, en lo que sí me gustaría influir, y ya sé que suena fuera de lugar aquí, es la visión que tenemos de la economía. Porque eso sí puede afectar mucho a nuestras vidas. No me voy a enrollar aquí, pero os invito a todos a pasaros por el blog, y a informaros bien de cómo van las cosas

¿Cómo te hace sentir que aún hoy surja en conversaciones "Maníacos del Calabozo" o "Ferhergón" de forma tan entrañable y positiva?
Muy bien, claro. Jamás pensé que tantos años después de aquello, hoy estaría haciendo una entrevista como ex Ferhergón.
Como curiosidad, hace no mucho me incorporé durante un breve tiempo al desarrollo de lo que iba a ser un MMORPG espectacular (y que seguro que algún día puede progresar) para definir un poco la parte de economía. La verdad es que en las reuniones que mantenía con el equipo había veces que me hacían sentir como si siguiera en un trono o algo así. Sabían mucho más de JDRs que yo de calle, pero cada vez que yo hacía amago de hablar se callaban y me escuchaban como a un oráculo. Era extraño, pero satisfactorio, ¡estaban orgullosos de que estuviera trabajando con ellos!, cuando el orgullo era mío de poder colaborar con tipos tan preparados, currantes e imaginativos.
Por cierto, el juego se llamaba **Black Age On-Line** (http://www.blackageonline.com/) y espero sinceramente que algún día lleguemos a verlo.

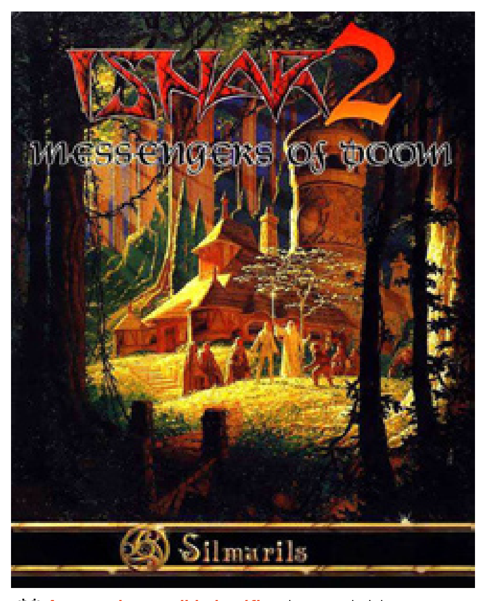
¿Que posibilidades hay de verte de nuevo asomando la patita en el sector?
Pues no es descabellado. A la respuesta anterior me remito. No creo que volviera comentando juegos o similar, pero sí me encantaría diseñar el sistema económico de algún MMORPG como me propusieron la gente de Caronte Estudios (los creadores de Black Age On-Line). En fin, ojalá haya oportunidad de hacerlo.

En su día hubo polémica con el automapa. ¿Qué opinas al ver la gran cantidad de ayudas en los JDRs actuales?
A ver, es que ahora los JDRs buscan otro público, y eso es perfectamente razonable desde un punto de vista económico. Se trata de llegar a mucha gente, y para eso los juegos tienen que ser fáciles y, sobre todo, dar facilidades. Cuando nosotros éramos los Maníacos, los JDRs eran cosa casi-elitista. Para jugar a un JDR te tenías que armar con lápiz, papel, diccionario, yo qué sé. Tenías que estar medio loco, y así te miraban los demás.
Pero era tiempo "bien" metido, satisfactorio, tenías sensación de haber avanzado algo. Y no digamos cuando resolvías un enigma. Ahora la cosa parece mucho más mecánica: combate, combate y más combate, y lleva cosas de un sitio a otro sin estrujarte mucho el cerebro. Gracias a eso, juega mucha más gente, hay más juegos y de más calidad. Pero yo, sinceramente, tengo una terrible sensación de estar perdiendo el tiempo así, y prefiero no jugar.

Apenas hay reediciones, recopilaciones o remakes de JDRs clásicos ¿Tal vez es más duro volver la vista atrás en éste género que con otros?
Es un poco lo que acabo de decir. Los JDRs clásicos exigen tiempo, paciencia y, a cambio, dan satisfacción.



La bruja Elvira dió más de un quebradero de cabeza a todos los aficionados a los juegos de rol y aventuras.



A pesar de su calidad gráfica, la saga de Ishar no contó con un número de adeptos similar a Eye of the Beholder de Westwood.





"No creo que volviera comentando juegos o similar, pero sí me encantaría diseñar el sistema económico de algún MMORPG"



"Tiempos lejanos"

En los años 90 el bueno de Ferhergón se convirtió en toda una referencia para los amantes de los JDR. Desde las páginas de la revista Micromanía no paró de dar consejos y proporcionar soluciones a esos atascos imposibles.

"EDITORIAL DE PRESENTACIÓN EN EL QUE NO DECIMOS A NADIE EL HUECO QUE VENIMOS A LLENAR".
Así comenzaba el primer número de Micromanía en mayo de 1985. La primera época duró hasta mayo de 1988 y solía tener 80 páginas con números especiales en verano y navidad La Segunda Epoca es tal vez la mas característica pues duró hasta enero de 1995 y sufrió un cambio de formato radical al conocido formato periódico aunque interiormente se conservaron las mismas secciones.

"Hola, mi nombre es Ferhergón y juntos vamos a adentrarnos en el fascinante mundo de los RPG. Antes de comenzar nuestro viaje hay algo que deberías saber. Ésta no es una aventura en solitario, si no todo lo contrario: vosotros sois sus auténticos protagonistas."
No fue hasta el número 29 de ésta Segunda Época que se creó la sección Maniacos del Calabozo propuesta por el propio Fernando Herrera. Comenzó apareciendo de forma esporádica para convertirse en una sección mensual con fieles seguidores durante mas de 20 años en los que Fernando nos adelantó las novedades, nos sacó de los atascos y, en definitiva, nos acompañó durante las grandes gestas que los JDRs nos ofrecían.



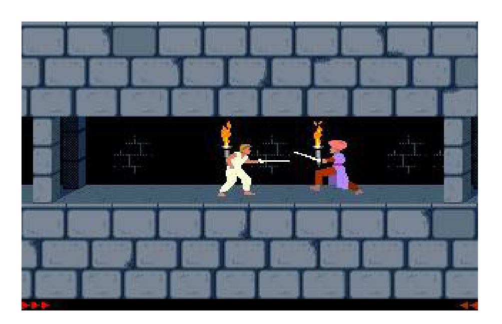
Los cambios de formato: En la memoria de muchos de vosotros aún estará aquel impactante número de tamaño espectacular que destacaba sobre todo el resto de revistas en los quioscos.

Hay poco público para estos juegos, y las casas de software ahora lo saben. Arriesgarse a reeditar o rehacer un juego de este tipo es duro, porque sabes que no vas a tener mucho público, y es que tampoco lo había en su momento. Entre reeditar el Bard's Tale II y esos combates de scroll, y reeditar, no sé, el Knight Lore o el Manic Miner, yo sé cual reeditaría.

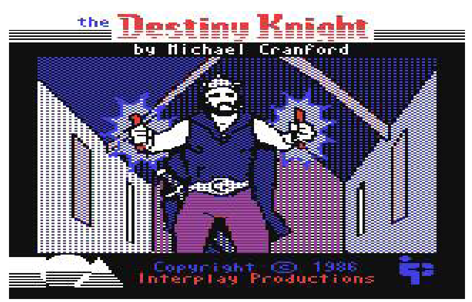
¿Sigues soñando con la millonésima pregunta del Shadowlands? ¿O del cocinero del Elvira? ¿Cual era la duda que más se repetía?
Me temo que no, la verdad. Aunque ahora ayudo a mis hijos, sobre todo al niño, a desatascarse de vez en cuando. El caso es que, con Internet, la cosa ya no es tan graciosa. Aunque conste que siempre intento resolver el enigma por mis propios medios antes de caer en la tentación.
No recuerdo específicamente ninguna duda que se repitiera mucho, aunque sí muchas preguntas sobre **Elvira** y, también, sobre uno llamado **Drakkhen**, que seguro que no recordara casi nadie. Además, confieso que estas no sabía contestarlas ni yo mismo.

¿Cuál era tu videojuego favorito si es que lo hay?
He tenido muchos, como todos. En JDRs, **Shadowlands** y **Dark Heart of Uukrul** son los que recuerdo con más cariño. DHoU era realmente difícil, y te retaba a cada paso, sea con enigmas o con combates. Era la esencia del JDR para mi gusto. Shadowlands fue una verdadera revolución, con el uso de la luz y las sombras, el manejo simultáneo de los héroes y la perspectiva tridimensional. Era realmente una maravilla.
Fuera del JDR, **Avalon** y **Dragontorc**, **Knight Lore** o **Abu Simbel-Profanation** forman parte de la época dorada de los juegos de Spectrum. Pensar que aquello lo metían en 48 Kbytes, parece un milagro.
Podría seguir y seguir, pero me detendré en dos: **Prince of Persia**, magníficos movimientos y con el punto justo de dificultad, y **Commandos**, ese juego donde llevabas una cuadrilla de soldados de la Segunda Guerra Mundial (no el mata-mata).
Recientemente he podido jugar a los **Legend of Zelda**





¡A espadazos con el príncipe! El título de Jordan Mechner es un clásico en las listas de favoritos.



La segunda parte de Bard's Tale trajo más laberintos y un montón de factores a tener en cuenta en los combates.



Commandos de Pyro Studios llegó en 1998 para dar un soplo de aire fresco al panorama de desarrollo español.

para Nintendo DS y son una pequeña maravilla.

Me consta que no solo de rol vivías. ¿Era el JDR tu género preferido o simplemente acabaste en esa sección y tus preferencias eran otras?

Los JDRs eran mi género preferido, sin duda, y lo seguirían siendo, si fueran como los de entonces. La principal diferencia con otros géneros es que, en estos, tienes sensación de hacer algo, de avanzar, de construir, aunque sea como la lectura de un libro. En otros géneros, al fin del día te quedas vacío. Sí, eres cojonudo matando marcianos, ¿y? Y no digo que no me haya enganchado con otros muchos juegos. Recuerdo, por ejemplo, **Populous** o **Lemmings**. Pero siempre me pasaba que un buen día me decía, qué leches haces perdiendo el tiempo con esto, a dónde quieres llegar. Y se me quitaban las ganas de jugar.

Con los JDRs, mi otro género preferido son las videoaventuras, que entroncan muy de cerca con los de rol. Pero, claro, con Internet el tema está muerto. Me explico claro. Antes te quedabas enganchado en un juego, y era una labor artesanal entre los amigos (y las secciones de la revista). Podían pasar días, semanas, meses, hasta que por fin a alguien se le ocurría como seguir, y entonces todo se convertía en un auténtico jolgorio. Nos llamábamos por teléfono, y esa tarde todos como locos avanzábamos un paso más en la aventura. Ahora, te atascas, lo miras en Internet, y a los dos minutos sigues para adelante. Así nadie se estruja el cerebro para seguir, e imagino que los diseñadores enfocan sus esfuerzos hacia otras cosas para conseguir que los juegos duren algo más. Quizá por eso ya no hay acertijos los juegos. Bueno, y porque así tardan menos en vender otro juego.

¿Se extendía tu afición al rol a los de "de lápiz y papel"?

No, definitivamente. Los JDRs de ordenador tenían para mí la ventaja de poder jugar cuando quería y no depender de nadie más para hacerlo. Yo era demasiado comodón como para andar teniendo que quedar con gente para jugar a aventuras. La verdad es que nunca he jugado al rol "de verdad", aunque teoría sé un montón. Siento desmontar el mito... aunque ahora supongo que ya da igual ;-)

¿Cuántos JDRs de la época pasaron por tus manos?

No sabría decirte, pero muchos. Desde luego, todos los que se publicaban en España, sí. En la mayor parte de los casos, era yo el encargado de comentarlos para Micromanía y, si se terciaba, de hacer el "Patas Arriba". Y, aunque no fueran a hacer comentario, me los mandaban para que los tuviera por si había preguntas o lo que fuera. Aparte de ello, yo trataba de hacerme con aquellos que pululaban allende nuestras fronteras, si tenían buena pinta. Afortunadamente, a partir de un cierto momento, se traían a España todos los JDRs que merecían la pena, por lo que directamente Micromanía me suministraba todos.

¿Los conservas aún todos?

Creo que todavía los tengo por ahí, en un desván, aunque no estoy seguro.

¿Dejaste algún juego pendiente que te hubiese gustado exprimir en su día?

Pues la verdad es que no me viene a la cabeza ninguno. Sé que hubo momentos de cierto agobio, en que posponía algún juego. Pero, si merecía la pena, terminaba jugando con todos. Puede que algunos los dejara sin terminar, bien por aburrirme o por carecer de interés para los Maniacos, pero no creo que dejara ninguno pendiente. A todos les llegaba su día, no desdeñaba ninguno.

Ahora bien, es cierto que hubo algún juego con el que no pude jugar por no llegar a tenerlo. Por ejemplo **Bard's Tale I**, o los primeros de la serie **Wizardry**.

¿Hablabas sobre lo que querías o tenías algún tipo de imposición?

Libertad absoluta. El único límite que tenía era el espacio. Tampoco tenía feedback, desgraciadamente. Nunca me hicieron sugerencias ni en uno ni en otro sentido. Entiendo que era difícil tener algún tipo de realimentación sobre si lo que estabas haciendo estaba bien o mal. Creo que el principal indicador que tomaban en cuenta era el número de cartas recibidas.

Por último, y de forma simpática ¿Qué tenías en contra de la saga Ishar?

Macho, ahí "m'has pillao". No me acuerdo de nada de esa saga de juegos, bueno, el nombre me suena pero nada más. Lo siento, no dejó su impronta en mí, ni para bien, ni para mal.

Y con ésto terminamos por esta vez. No nos queda más que agradecer enormemente a "Ferhergón" el tiempo que nos ha dedicado y a vosotros emplazaros al mes que viene donde procuraremos mostrar otra "ficha de personaje" en profundidad.

A pesar de no ser muy conocido, Drakkhen suscitó muchas preguntas dirigidas a la sección de Ferhergón.





1UP 0115500
TOP 011
LOADING
de los
lectores
0
33
STAGE 3

TOKI

Sólo para "machotes": Conseguir batir a todos los enemigos de Toki, y eliminar a los jefes finales de fase no era tarea sencilla. Los diseñadores de TAD pusieron las cosas complicadas desde el principio, pero nada que no se arreglara con perseverancia y práctica, mucha práctica... vvvvvv



SISTEMA: Arcade
AÑO: 1989
GÉNERO: Plataformas
PROGRAMACIÓN: TAD Corporation
PUNTUACIÓN: ****

Por: Andy

Toki daba comienzo con la típica historia del malo malísimo que secuestra a nuestra chica en nuestras narices. Convertidos en un vulgar mono después de haber sido hechizados por un malvado mago tendremos que rescatarla. Hasta ahí todo normal en esto de los videojuegos, incluso diríamos que algo ramplón, pero, ¡ah!, una vez que el monito echaba a andar... amigo mío, la cosa cambiaba, y bastante.

Lo primero que teníamos que hacer era agenciarnos un arma como fuera. Lo segundo matar a diestro y siniestro los bichos que tratan de impedir que consigas rescatar a tu amada. Y por último, aunque no por ello menos importante, conseguir ese casco molón azul de fútbol americano que tanto caracterizaba a este gran plataformas. Podíamos escupir fuego (nuestra arma favorita), soltar bolas de diversas formas o pegar brincos como nadie, pero si lo hacías con el casco... esto ya era otra cosa, era un símbolo de poder que te hacía sentir prácticamente invencible.

De un nivel de dificultad medio tirando a elevado, pasábamos de pantallas que discurren en la selva, bajo el agua, o pasábamos a patinar sobre plataformas a una velocidad endiablada, en todas ellas nos cruzábamos con pequeños enemigos como los monos malignos que brincaban de forma kamikaze, o esos simpáticos fantasmas sonrientes que nos encantaba achicharrar antes de que una de sus lanzas nos impactaran desde arriba. Los monstruos finales de cada fase tenían tela marinera, pero a base de gastarse 5 duros de la época una y otra vez, al final se les encontraban sus puntos débiles, sus patrones de ataque, y terminaban por sucumbir al poder del gran Toki, o lo que es lo mismo, nosotros.

Quizás la pantalla de "Game Over" la visitábamos en muchas ocasiones, pero es que realmente ahí radica la magia de estos primigenios juegos, en los que nuestra habilidad se pone a prueba continuamente en cada nueva situación a la que nos enfrentábamos, para, y como también es usual en títulos de esta época, volver a intentarlo una y otra vez hasta que conseguíamos salvar ese escollo que no nos dejaba avanzar.

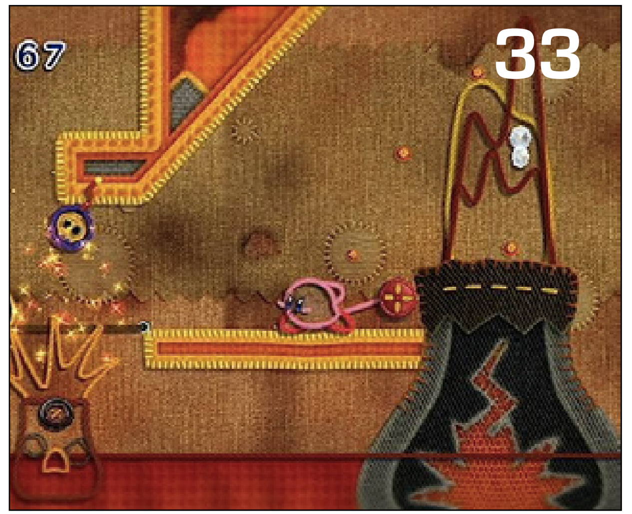
Ahora que me ha entrado la nostalgia recordando las grandes horas que le he echado a este juego, me entero que en breve saldrá una nueva versión para las consolas actuales con gráficos en alta resolución y algunos extras que se encuentran en la versión original. Y sí, seguramente será mejor visualmente, pero como el Toki original, el de la máquina arcade, no creo que haya nada.

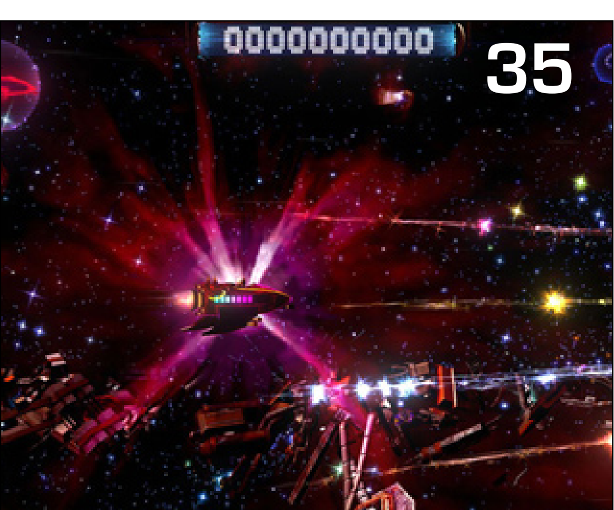
PREVIEWS



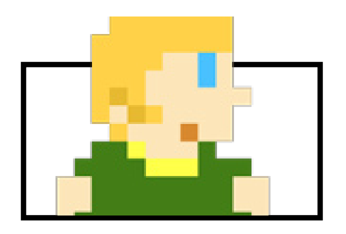






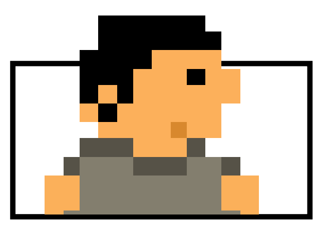






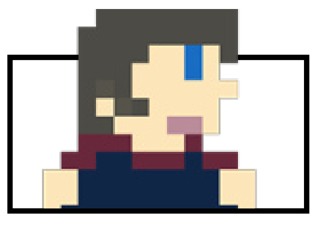
DAVID

Las aventuras gráficas nunca debieron desaparecer del panorama como lo hicieron al final de los 90. Hablamos con Ron Gilbert mientras recordamos tiempos mejores.
Jugando ahora: Monkey Island 2 SE (PC)
Juego favorito: Super Mario World



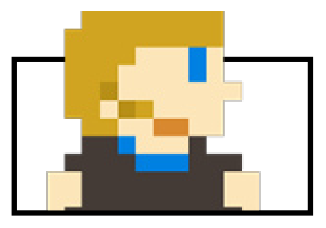
SERGIO

Resident Evil se ha convertido por derecho propio en todo un referente del género "survival horror", así que recorremos su historia hasta llegar a nuestros días
Jugando ahora: Monkey Island SE (iPhone)
Juego favorito: Heroes of Might & Magic



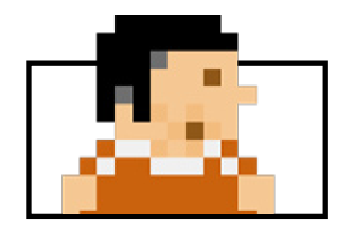
JUANMA

Ya no recuerdo la cantidad de "tortas" que me pegué en Streets of Rage. El juego de Sega tenía algo que enganchaba y era más que un digno contrincante del todopoderoso Final Fight de Capcom.
Jugando ahora: The Saboteur (360)
Juego favorito: Sonic the Hedgehog (MD)



AGUSTÍN

No todos los juegos de puzzles tienen que ser aburridos y carentes de interés, y ahí está Puzzle Quest 2 mezclando géneros de forma magistral en un título divertido y muy variado.
Jugando ahora: Alan Wake
Juego favorito: Fallout 3



MARIO

El catálogo para NES esconde joyas realmente interesantes, que gracias a la consola virtual en Wii recuperamos ahora después de más de 20 años como Ufouria de Sunsoft.
Jugando ahora: Super Robot Taisen IV (SNES)
Juego favorito: Super Mario World

RetroManiac Magazine

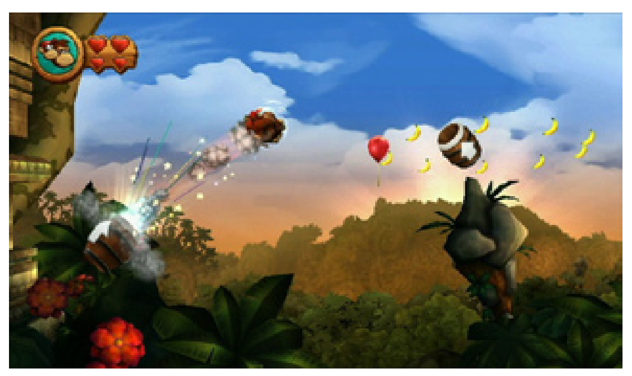
Es una revista gratuita e independiente que se distribuye en internet a través del blog http://www.retromaniac.es. También nos puedes encontrar en ISSUU y BUBOK.

STAFF (retromaniac.magazine@gmail.com):
Dirección, maquetación, diseño y redacción: David
Redacción, sistemas: Sergio
Redacción: Juanma, Agustín, Mario
Colaboradores en este número (por orden de aparición en la revista: Daniel Matas, Francisco, Falsworth, Andy, Spidey (revisiones).

ISSN 2171-9969



La selva de Donkey Kong: Salir de nuestra choza en el primer Donkey Kong Country y encontrarnos con el despliegue gráfico y sonoro que nos preparó RARE en 1994 es algo difícil de olvidar. Luego vendrían las plataformas imposibles y los enemigos finales, pero la primera impresión dicen que es la que cuenta, y en aquel cartucho de 32 megabits desde luego que acertaron de lleno.





Técnicamente a la altura: Retro Studios se caracteriza por el pulido acabado que suele otorgarle a sus títulos, y este DK Returns parece que no será la excepción, sólo hay que apreciar esta bella puesta de sol.

Carretas y barriles: Más de uno no podrá evitar cierto resquemor al ver estas pantallas. Vuelven las fases en las que tendremos que saltar de barril en barril y que más de un quebradero de cabeza nos ocasionó en su momento. También retornan las famosas carreras en las minas, que tampoco eran sencillas, aunque con algo de memoria se podían sortear más fácilmente. En la línea RARE.





VUELVEN LOS "MONOS" DE NINTENDO

Donkey Kong Country Returns

Una de las sorpresas más grandes que nos sirvió Nintendo en el pasado E3, fue el anuncio del desarrollo de este Donkey Kong Country Returns, y no sólo porque se confirmamban los rumores de que Retro Studios estaba detrás del mono de Miyamoto, sino porque se había escogido una estética clásica, tanta, tanta, que parecía un calco actualizado de los cartuchos para SNES.

RARE dio la campanada a mediados de los 90 cuando consiguió convencer a Nintendo de utilizar la nueva tecnología desarrollada por los hermanos Stamper para la representación de gráficos prerenderizados en una consola de 16 bits sin apenas perder calidad. Tras una demostración que entusiasmó a los ingenieros de Nintendo, Miyamoto y Yamauchi le dieron el "sí" a la petición de Tim Stamper de utilizar Donkey Kong como personaje para el nuevo videojuego basado en estas técnicas gráficas, y así nacería Donkey Kong Country y sus posteriores secuelas. Un plataformas de una innegable calidad gráfica que llegó a ruborizar a máquinas más potentes como 3DO o Jaguar, y que se llevó de calle la campaña navideña de 1994 en todos los continentes. Con el éxito asegurado y el resurgimiento de un personaje tan carismático como Donkey, las secuelas y conversiones eran cuestión de tiempo, y así fue. Nuevos personajes, escenarios y retos esperaban a la familia Kong hasta Donkey Kong Country 64, el último plataformas oficial donde participara nuestro gorila favorito.

Ahora, 10 años más tarde desde el lanzamiento del cartucho para Nintendo 64, y más de 15 desde que fuera puesto a la venta Donkey Kong Country, llega Retro Studios y asombra a los seguidores de la saga con el retorno del gorila siguiendo los cánones y la escenografía instaurada por RARE. Y es que las características clásicas de las plataformas de siempre se mantienen de forma magistral en el desarrollo para Wii. Desde esos niveles inspiradas en las playas y selvas tropicales, hasta las cavernas tenebrosas y húmedas, los barcos piratas y, por supuesto, los paseos buceando bajo la superficie del mar.



El jetpack de Diddy: El compañero de Donkey siempre a la última. Gracias al impulso que puede lograrse con el artilugio volador podremos llegar a lugares aparentemente inaccesibles.

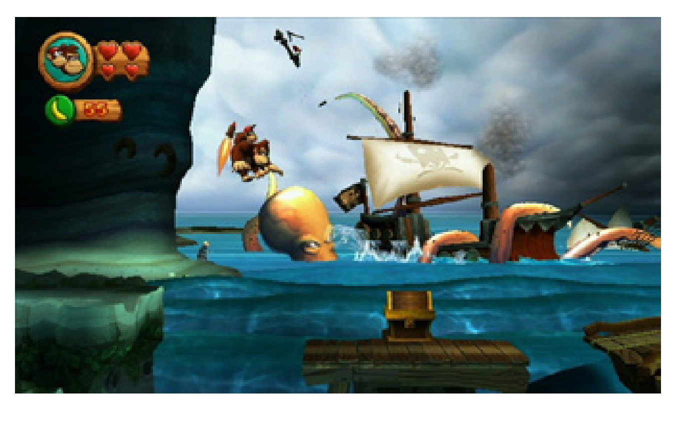
Jugablemente poco se sabe de momento, por la demo mostrada durante la feria E3, los controles se efectuaban utilizando el wiimote junto al nunchuck, y se desconoce si podrá controlarse mediante el control clásico o tan sólo el wiimote, ya que algunas de las acciones utilizan el sensor de movimiento del mando de Nintendo. Por otro lado, se mantienen los modos de juego multijugador y cooperativo, siendo habitual la colaboración entre dos jugadores (uno manejando a Donkey y el otro a Diddy) para resolver diferentes situaciones a las que nos enfrentamos. Los escenarios además parecen ser más interactivos que nunca, con múltiples efectos especiales. Se destruyen a nuestro paso o al de nuestros enemigos e incluso nos fuerzan a cambiar de plano en ocasiones como en un Fatal Fury cualquiera, y sí, se mantienen las carreras en carretillas de las minas y las plataformas diabólicas con los barriles de por medio, además, parece que la perseverancia y recolección de objetos volverá a ser marca de la casa.

"Donkey Kong Country llegó a ruborizar a máquinas más potentes del mercado como 3DO o Jaguar"

Todo rezuma un aire a clásico y buen hacer que ciertamente podría echar para atrás a los menos viejos del lugar y atraer tan sólo a los que buscan ponerse a los mandos de un plataformas variado, divertido y difícil (inherente a los juegos de RARE por cierto). Esperamos que Nintendo se ponga las pilas estas navidades y le otorgue la atención que se merece el último proyecto de Retro, no quisiéramos que un reconocimiento como este pasara desapercibido.

detalles	
sistema:	Wii
origen:	USA
publica:	Nintendo
desarrolla:	Retro Studios
lanzamiento:	Navidad 2010
género:	Plataformas
jugadores:	1-2





UN BEAT'EM UP A LA ANTIGUA USANZA

Batman el Intrépido

detalles

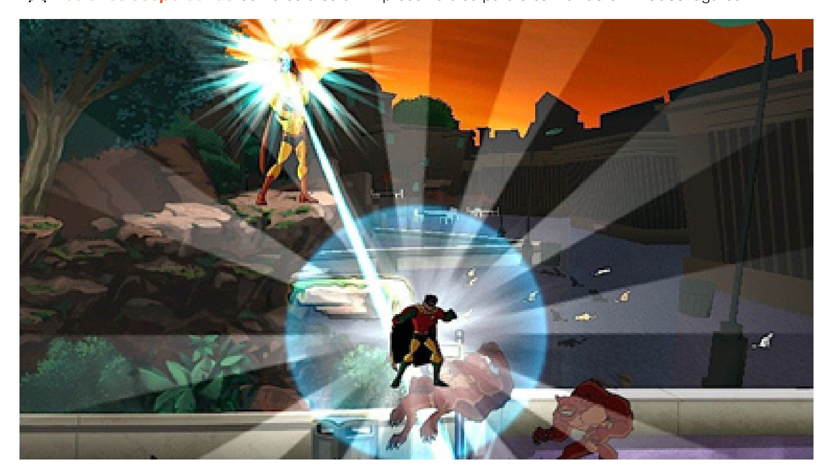
sistema: Wii/DS
origen: EEUU
publica: Warner Bros.
desarrolla: WayForward
lanzamiento: 10/09/2010
género: Beat'em up
jugadores: 1-2

La última vez que Batman visitó nuestras consolas fue para dejarnos una de las joyas de los videojuegos modernos. Arkham Asylum profundizaba en el espíritu atormentado del personaje de Bob Kane y Bill Finger, enfrentándonos ante los clásicos enemigos del caballero de la noche y con Joker como histriónico maestro de ceremonias.

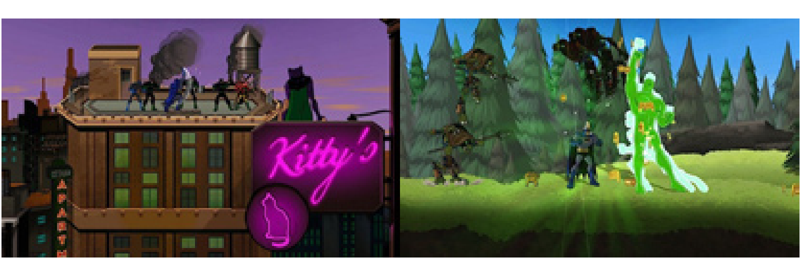
"Modernidades" aparte, lo cierto es que el título de Rocksteady Studios supuso un punto de inflexión después de que en la generación anterior la franquicia pasó excesivas veces de manos provocando que los juegos resultantes fueran cuanto menos irregulares. Ahora llegan unos auténticos expertos en los gráficos bidimensionales, WayForward Technologies, para demostrarnos que en la actualidad todavía tienen cabida los desarrollos más clásicos de las 16 bits en forma de beat'em up. Si alguien estaba pensando en el mítico Batman de Mega-CD, Batman Returns de Konami para Super Nintendo, o el propio The Adventures of Batman & Robin, no va muy descaminado, ya que parece que los chicos del Shantae han extraído lo más interesante de estos títulos para mezclarlos bien y desarrollar un juego que será lanzado para Wii y Nintendo DS próximamente y que rezuma ambiente arcade por sus cuatro costados.



Acciones cooperativas como esta serán imprescindibles para alcanzar determinados lugares.



La historia del videojuego se basa en los capítulos de la reciente serie de Warner Bros. y que en España se emite en Clan TV. Traducida como "Batman el Intrépido", se trata de una producción de cuidada animación y guiones que se sitúa en un punto intermedio entre la insuperable Batman Animated Series y la serie de imagen real de los 60. La primera por cuestiones obvias que cualquiera que haya podido disfrutar de algún capítulo sabrá discernir, y la segundo por el tono más desenfadado y cómico (con onomatopeyas incluidas), que de vez en cuando salpica la pantalla de nuestro televisor. Sin caer en la desgracia de un Batman de cejas perfiladas en blanco y un Robin algo catastrofista (¡chispas!), Batman el Intrépido se aprovecha de estos valores para sugerir una personalidad propia que se caracteriza además por la intervención o cameos de un gran número de personajes provenientes del universo DC. En el propio videojuego se ha confirmado la asistencia de auténticos mitos como Linterna Verde (Green Lantern), Hawkman, Blue Beetle o el mismo Robin, que serán controlables por ejemplo por un segundo jugador, además de algunas apariciones estelares como Flash o Aquaman. No podrán faltar los malvados villanos a los que nos tienen acostumbrados en DC, aunque de momento no haya mucha información sobre sus nombres si exceptuamos a Catwoman, Gorilla Grodd o Gentleman Ghost (enemigos naturales de Flash), ni el uso de gadgets e inventos de los que suele hacer gala nuestro conocido personaje como el omnipresente Batarang.



Como en un comic. Nos acompañarán en nuestra aventura un buen puñado de personajes DC.

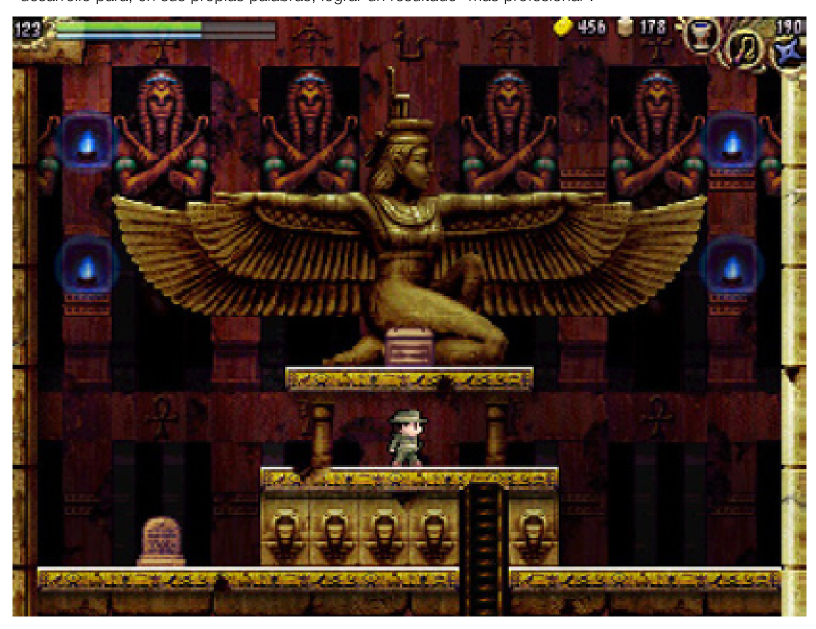
Visitaremos diversos escenarios repletos de obstáculos y situaciones a resolver, ya que el juego hace bastante hincapié en el modo multijugador cooperativo. La ciudad de Gotham, Londres, una Isla Científica o el planeta Oa, serán los decorados principales a través de los que discurrirá la aventura. Además, si conectamos la versión de DS con la de Wii podremos desbloquear un nuevo personaje jugable llamado Bat-Mite, una especie de duende proveniente de la quinta dimensión que parecía olvidado pero que ha sido rescatado para la ocasión.

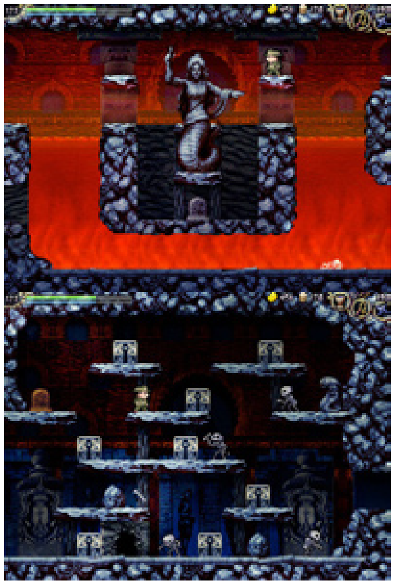
El mes que viene llegará este Batman y de momento parece que el juego promete bastante. Atendiendo a la experiencia que atesora Wayfront en títulos de este calado no podemos esperar menos.

UN CARTUCHO DE MSX EN LA ACTUALIDAD

La-Mulana

Escenarios rediseñados: ¿El aspecto de todo el juego está siendo remozado por el equipo de desarrollo para, en sus propias palabras, lograr un resultado "más profesional".





Dificultad elevada: Terminar La-Mulana no será sencillo, pero al menos contaremos con pistas que nos echen una mano.

detalles

sistema:
Wiiware
origen:
Japón
publica:
Nicalis
desarrolla:
NIGORO
lanzamiento:
Invierno 2010
género:
Plataformas/Aventura
jugadores:
1

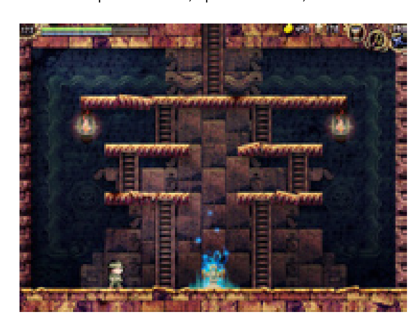
¿Qué te parecería rememorar los viejos títulos de MSX en la actualidad? Ya sabes, laberintos interminables, un montón de ítems diferentes, enemigos por todos lados y una dificultad endiablada. Si te gusta la idea quizás ya conocieras La-Mulana, un plataformas aventurero aparecido en PC en 2005 venido directamente desde la escena independiente japonesa (fue traducido al inglés a posteriori), y que ahora volverá a demostrar sus cualidades en el remake que se está preparando para Wiiware.

El protagonista del juego, una especie de arqueólogo aventurero chaparrito con cierta similitud a Indiana Jones o Rick Dangerous, se dirige a las catacumbas perdidas de La-Mulana dispuesto a encontrar el tesoro que esconden en su interior, por muchos peligros a los que tenga que enfrentarse. De paso, y esto es secundario, podemos tratar de encontrar a su padre que lleva meses perdido mientras trataba de encontrar el mismo tesoro. En el papel de Lemeza Kosugi tendremos que atravesar un enorme mapeado (se habla de una veintena de horas de juego), repleto de obstáculos y peligros de los que no siempre seremos conscientes. El juego no es lineal, podremos escoger nuestro camino, volver sobre nuestros pasos, utilizar los objetos que encontremos o resolver puzzles, muy en la línea de Maze of Galious de Konami, o más recientemente de las sagas Metroid y Castlevania.

Técnicamente el juego original para PC trataba de parecerse lo más posible a los juegos de MSX, y para ello los desarrolladores optaron por construir los gráficos sobre una base de 16 colores, con pocos frames de animación y decorados sencillos pero muy efectistas. Para el remake en Wiiware sin embargo, los gráficos se parecerán más a los plataformas típicos de 32 bits de la época PSX, puliéndolos, añadiendo algunos efectos especiales y mejorando las animaciones, aunque sin llegar a perder su esencia original. La-Mulana parece respetar en todo su conjunto las raíces clásicas sobre las que se asienta aunque sea actualizando un tanto su cuidado aspecto. La dificultad por otra parte, que en el juego para PC alcanzaba cotas altísimas, parece que también está siendo suavizada para esta versión, poniendo más ahínco en las fases de acción y añadiendo algunas pistas o mini tutoriales para superar aquellos puzzles que puedan ser más complicados, con el fin de atraer así a un mayor número de jugadores.

En definitiva, parece que después de Cave Story nos espera en Wii otra de esas sorpresas Indie que llegan en plena forma hasta el circuito comercial. Aún sin fecha definitiva para su lanzamiento se espera que antes de que termine el año La-Mulana visite nuestras Wii para regocijo de un gran número de nostálgicos.

Los clásicos como inspiración: El juego original para compatibles está repletito de alusiones hacia el MSX, de hecho algunos de los items que tendremos que recolectar son precisamente cartuchos de este ordenador, y el propio protagonista acarrea en su mochila una especie de portatil también MSX (una feliz idea por cierto), que servirá para traducir manuscritos y cargar estos archivos. En la versión para Wii parece que en un principio se han eliminado estas referencias hacia el ordenador japonés aunque según los desarrolladores se han incluído otras sorpresas.





VUELVE UNO DE LOS MEJORES TÍTULOS DE LA PSN

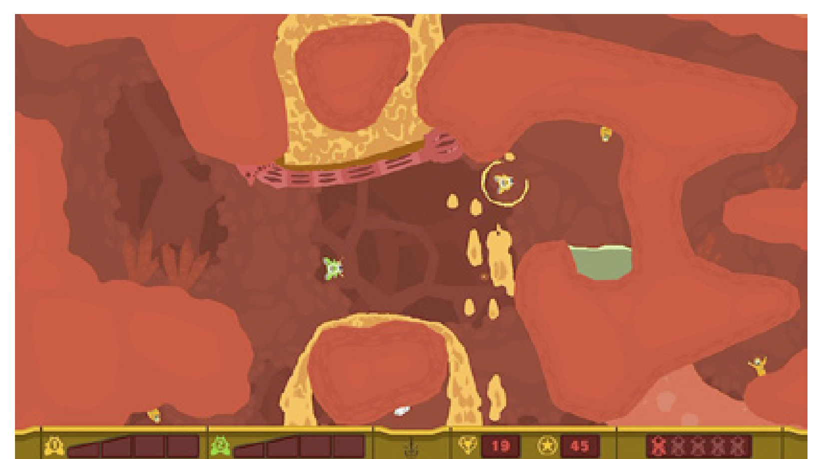
PixelJunk Shooter 2

detalles

sistema: PSN
origen: Japón
publica: Q-Games
desarrolla: Q-Games/SCEE
lanzamiento: Otoño 2010
género: Otoño 2010
jugadores: 1-2

Queda poco para que llegue la secuela de uno de los mejores juegos de la serie PixelJunk para PSN. Desarrollado por Q-Games, con el ex-Argonaut Dylan Cuthbert a la cabeza, la segunda parte del sorprendente shooter promete sorpresas y novedades.

En la primera parte habíamos sido abducidos por un enorme monstruo de las profundidades de la tierra, y a la par que teníamos que sortear enemigos, obstáculos en forma de lava, ácido o gas, debíamos también encontrar la salida de tan claustrofóbico lugar. Para ello, mediante un control que nos recordaba al clásico Asteroids, o al más reciente Subterrania de Megadrive, con el que comparte muchos detalles, desde su mecánica hasta la ambientación, pilotábamos una nave a lo largo y ancho de escenarios fabulosos en los que los efectos de los fluidos y la física acaparaban gran parte de la atención. Parecidos casuales aparte, Shooter 2 posee su propia personalidad, y con esta nueva entrega los chicos de Q-Games nos prometen nuevos escenarios, formas de exploración y una estrategia basada en la dualidad entre luces y sombras, en las que podremos escondernos durante un tiempo limitado y que en ocasiones serán necesarias para resolver según que situación. Además, para la ocasión la desarrolladora ha escuchado a sus fans e incluye un interesante modo online en el que varios jugadores pueden combatir entre sí. Esperamos que todo se cumpla para su lanzamiento.



La física de los fluidos a prueba. Ver en movimiento a este PixelJunk Shooter 2 es sorprendente a pesar de su aparente simplicidad gráfica.

MÁS LUCHA DE LA BUENA

BlazBlue: Continuum Shift

detalles

sistema: PS3/Xbox 360
origen: Japón
publica: pQube
desarrolla: Arc System Works
lanzamiento: Otoño 2010
género: Lucha
jugadores: 1-2

Arc System lograría la fama con la saga Guilty Gear, y es que la lucha bidimensional con gráficos hiperdefinidos y la cantidad de combos que podían realizarse, atrajeron a muchos jugones.

Pasado el tiempo, la saga Guilty Gear ya no está en las manos de esta desarrolladora japonesa, así que tocaba innovar y crear un nuevo título. BlazBlue: Calamity Trigger llegó a los arcades japoneses y norteamericanos a finales de 2008 cosechando rápidamente un éxito nada desdeñable y convirtiéndose rápidamente en carne de cañón para las consabidas conversiones prácticamente pixel-perfect en PS3 y Xbox 360.

Realmente Continuum Shift no es una segunda parte al uso, sino más bien una expansión del original, con nuevos personajes, escenarios y técnicas, que enriquecen el universo original al estilo de Capcom con su reciente Super Street Fighter IV. Cuando un título de esta índole tiene cierta relevancia no es extraño que las desarrolladoras se lancen a este tipo de maniobras, mediante las que alargar la vida útil de sus juegos y de paso ganar más adeptos. Sea como fuere, lo único cierto es que en este BlazBlue podremos contar con dos nuevos personajes. Por un lado Tsubaki Yaoi, experta en la lucha con espada corta y un escudo, letal en las distancias cortas y muy peligrosa, y por el otro Hazama, uno de los *Seis Héroes* y que realmente es una especie de fantasma de gran poder y oscuras intenciones. Para darle algo más de salsa al asunto, Arc System ha decidido revisar también el equilibrio entre personajes y el sistema de combos y de golpes tipo "Drive", mediante nuevas técnicas y movimientos más poderosos para aquellos luchadores más flojos, y bajando el nivel de los personajes que en la primera parte eran excesivamente poderosos.

El sistema de control por otro lado se mantiene, basándose sobre todo en el encadenamiento de diversos combos, en los tres botones de ataque, flojo, medio y fuerte, y en el cuarto botón para la técnica única de cada personaje, el denominado "Drive", y que vienen a ser una especie de golpe especiale. El sistema de juego sigue la tradición de los "one vs one" en 2D, con combates de 1 a 5 rounds.





Ya lanzado en otros territorios como Japón o los propios Estados Unidos, esperamos que Continuum Shift llegue a buen puerto a nuestras consolas a finales de octubre, cuando se prevee su puesta a la venta. De mientras iremos entrenando nuestros hábiles dedos recordando esos combos que tan mortíferos son.

REINVENTANDO LAS PLATAFORMAS

Kirby's Epic Yarn

detalles

sistema: Wii
origen: Japón
publica: Nintendo
desarrolla: Good-Feel y HAL
lanzamiento: Invierno 2010
género: Plataformas
jugadores: 1-2



Plataformas de toda la vida: Lo bueno de Kirby es que es una vuelta a las plataformas que todos conocemos, pero aportando novedades jugables y gráficas.

Hacía tiempo que venía rumoreándose la reaparición del rosado personaje de HAL en su formato originario, las plataformas, pero no fue hasta este pasado E3 cuando Nintendo descubrió todas sus cartas y mostró al mundo el aspecto de la última aventura de Kirby y todos los cambios que sobre el personaje se han efectuado.

No es para menos, Kirby siempre ha sido un personaje querido por millones de fans que han seguido sus aventuras desde aquel lejano Dream Land para GameBoy de 1992. Los mismos seguidores que estaban deseosos de que volviera por sus fueros plataformeros tras la desaparición de las listas de lanzamientos del prometido título para GameCube. Después de años de incertidumbre, no sería hasta principios de 2010 cuando el bueno de Kirby volviera a nombrarse en las listas de Nintendo y confirmarse su desarrollo en mayo de este mismo año, sólo un poco antes de su puesta de largo oficial en la feria de Los Ángeles.

Programado por Good-Feel, una desarrolladora nipona prácticamente desconocida comandada por Etsunobu Ebisu, ex de Konami que participara en Goemon para N64 y Wario Land: The Shake Dimension para Wii entre otros, y apoyada por el buen hacer de HAL Laboratory, los creadores del personaje, no podíamos esperar más que cosas buenas de Epic Yarn, y afortunadamente parece que así ha sido. Gráficamente revolucionario, proporcionando un aspecto que parece beber de las fuentes del ingenuo Yoshi Story de N64, pero que las desarrolla hasta el infinito, en el título para Wii nos encontraremos con personajes y escenarios formados a partir de retales de tela, costuras, agujas para coser, parches y remiendos. Esto se quedaría en lo meramente anecdótico si no fuera porque Good-Feel parece estar echando el resto en cuanto a la interacción con los escenarios, novedosa cuanto menos y que ofrece al jugador nuevas formas de disfrutar y de concebir un juego. Además, Kirby ha perdido para la ocasión los poderes de mimetismo que obtenía al absorber los enemigos (y que por ende lo hacía en una 'máquina' prácticamente perfecta), y en esta ocasión tendrá que valerse de una especie de ataque látigo para acabar con los enemigos. También podrá transformarse en un coche, un OVNI o un robot que harán uso del sensor de movimiento del Wiimote, y no podrá volar como lo hacía anteriormente, sino que tendrá que utilizar una especie de paracaídas. Si otro jugador se une a la partida podrá manejar al príncipe Fluff, lo que representa una nueva vuelta al concepto primigenio del personaje. Quizás estas modificaciones en la mecánica típica de los plataformas de Kirby sean peligrosos, pero si atendemos a las primeras impresiones jugables que llegaron desde el E3, parece que los cambios le han venido realmente bien.



Enemigos finales. No faltaran los "bosses" en Epic Yarn. Para derrotar a este pajarraco necesitaremos utilizar nuestra nueva habilidad adquirida con el látigo.

Nintendo otra vez reinventa un género tan manoseado como las plataformas gracias a nuevas formas de interacción y diseño gráfico y de esto en RetroManiac sólo podemos esperar cosas buenas.

BEAT'EM UP BASADO EN EL POPULAR CÓMIC

Scott Pilgrim contra el mundo

detalles

sistema: PSN, XLA
origen: Canadá
publica: Ubisoft
desarrolla: Closed Mondays
lanzamiento: Verano 2010
género: Acción
jugadores: 1-4





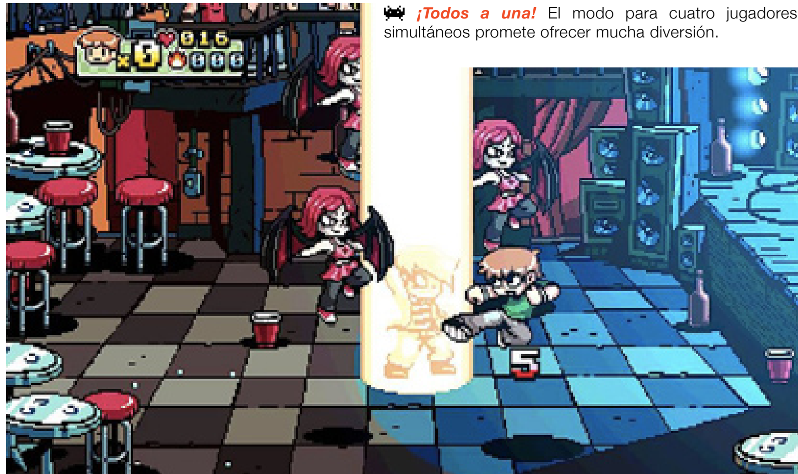
Todos sabemos que encontrar la chica de nuestros sueños es una tarea dura. Pero para Scott esta parece haber sido la parte fácil, pues para poder vivir plenamente su amor con Ramona Flowers, nombrecito que gasta la susodicha, tendrá que enfrentarse a sus 7 malvados ex novios. Lo que no acaba de mejorar la cosa es que estos son expertos asesinos ninjas.

Esta es la trama principal que comparten el cómic original de Bryan Lee O'Malley y su adaptación al videojuego de la mano de Ubisoft y Closed Mondays, que saldrá en formato descarga digital el próximo día 10 de agosto en el Playstation Network y el 25 en el Xbox Live.

Scott Pilgrim contra el mundo, el videojuego, tiene un núcleo Beat'em up fusión con elementos de rol, que permiten partidas de 4 jugadores simultáneos. Así, al característico desarrollo de un yo contra el barrio se le suma la posibilidad de comprar mejoras y nuevos movimientos para nuestros personajes. Con ellos, será mucho más fácil recorrer cada una de las fases que recrean los escenarios vistos en el cómic.

Si el cell shading le sienta como un guante a los videojuegos basado en productos de animación, el píxel hace lo propio con los originarios del cómic. Scott rebosa pop-art por cada uno de los píxels que muestra en pantalla sin complejos, sin necesidad de potentes filtros que los maquillen. Estéticamente es todo un homenaje jugable a las máquinas de bar, al píxel y a la música sintetizada, que cuenta en este apartado importantes inclusiones como el "another winter" de Anamanaguchi, una banda especializada en las "chiptunes" que utiliza una NES modificada para realizar sus composiciones y que ya participara en la bada sonora de Bit.Trip Runner, aparecido en la primavera de 2009 en Wiiware.

Scott Pilgrim contra el mundo es un beat'em up de la vieja escuela al que se le ha sabido dar una mayor profundidad en su desarrollo. Cuenta con un apartado audiovisual de lujo que lo convierte en una más que interesante oferta para todos los que añoramos una jugabilidad a la antigua usanza. Sólo queda esperar unos días para comprobar si realmente nos teletransportará a la época donde Final Fight, Bad Dudes o el ecléctico River City Ransom de NES eran los reyes de las tortas. ● **Por:** Falsworth



¡Todos a una! El modo para cuatro jugadores simultáneos promete ofrecer mucha diversión.

¡REBOBINA ESA PARTIDA!

Retro/Grade







detalles

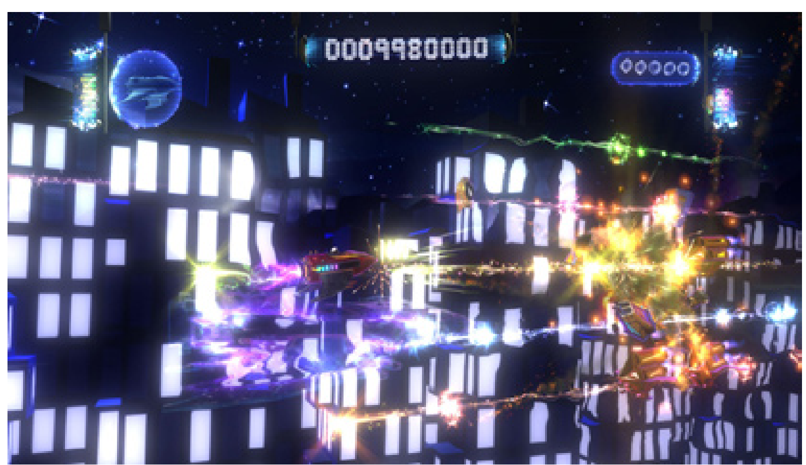
sistema:
PSN
origen:
USA
publica:
24 Caret Games
desarrolla:
24 Caret Games
lanzamiento:
2011
género:
Shooter
jugadores:
1

Si la de idea de un desfase espacio-tiempo te atrae, y además eres un fanático de los matamarcianos, que no te eche para atrás que a este Retro/Grade se podrá jugar también con tu guitarra de Guitar Hero o Rock Band, que la cosa promete, y mucho.

Nominado en 2009 en los premios de la Independent Games Festival por el excelente trabajo en los apartados de audio y diseño, Retro/Grade nos propone una suerte de mezcla entre los shooters de corte horizontal más tradicionales, los juegos musicales y la habilidad típica de los arcade, pero con algunas concesiones y planteamientos que lo convierten en un producto original. No es REZ, ni tampoco el denostado Unity que preparaba el bueno de Jeff Minter para GameCube, sino una especie de mezcolanza entre la acción y la habilidad del jugador en esos títulos musicales que de un tiempo a esta parte han inundado el mercado consolero. En el papel de Rick Rocket nos encontraremos justo en el momento en que hemos destruido al último de los bosses finales y hemos salvado en definitiva al Universo de su destrucción. Pero por desgracia, y siempre suele haber un pero, la destrucción masiva ha creado una anomalía temporal y ahora el flujo del tiempo se ha invertido provocando que de nuevo toda la galaxia esté en peligro. Pilotando nuestra nave tendremos que recorrer todos los niveles desde este enfrentamiento final hasta el inicio de nuestra aventura ¡de forma inversa! Veremos como desfilan ante nuestros atónitos ojos todos esos enemigos que en teoría habíamos destruido anteriormente. ¿Y cómo jugamos a esto os preguntaréis? Pues tendremos que colocar nuestra nave justo en el sitio donde debería encontrarse (recordad que se supone que ya hemos pasado por estos niveles), disparar en el preciso instante en que nos muestre el juego de manera muy semejante a como lo haría un Guitar Hero cualquiera. Apoyado además en unos efectos especiales espectaculares, unos gráficos deudores de la escuela “Geometry Wars”, una banda sonora excelente compuesta por el artista Skyler McGlothlin (un tipo tejano que produce música electrónica), y unos efectos de sonido tremendos, lo cierto es que de primeras Retro/Grade confunde bastante al jugador por su mecánica.

Es extraño ver en pantalla como las acciones que tomamos se producen en una especie de moviola hacia atrás. Además, y en lo que parece un alarde por parte de los desarrolladores para destrozar nuestros cerebros al tratar de descifrar que narices está pasando con el tiempo, si recogemos un item especial podremos invertir de nuevo el mismo... Sí, seguimos tan confusos como tú, aunque nos imaginamos que será una suerte de capacidad para reintentar aquellas secciones que no completamos. El ritmo, por cierto, es bastante importante en Retro/Grade. Seguirlo nos será de gran ayuda para saber como movernos correctamente. Aquí entra la otra gran característica del juego, el uso de una guitarra como controlador. Mediante los botones de traste moveremos la nave de Rick, y rasgueando como unos locos podremos disparar. Lo cierto es que tenemos curiosidad por comprobar que tal funciona este modo de control, aunque seguro que acabamos por acudir al Dualshock 3,

Prometedor y original, esperamos que el año que viene los usuarios de PSN podamos disfrutar de la creación de 24 Caret Games. Hasta entonces echadles un vistazo a los vídeos de su página en Facebook. ¡A entrenar esos dedos!



Luces, luces: El diseño de los gráficos recuerdan a Galaxy Wars.

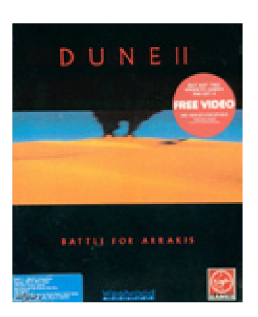
MENTAT OPTIONS

Atreides Trike.



Dune 2

Preparando el ataque: Sin ser lo que los puristas podrían denominar "estrategia de verdad", careciendo de las clásicas celdillas y los turnos por ejemplo, Dune 2 sentó unas bases que han ido evolucionando a lo largo del tiempo hasta llegar a la excelencia en el reciente Starcraft II de Blizzard. Las batallitas en Arrakis las dejamos para tí.



SISTEMA: PC
AÑO: 1992
GÉNERO: Estrategia (RTS)
PROGRAMACIÓN: Westwood Studio, Inc
PUNTUACIÓN: ★★★★☆

Quien le iba a decir a Frank Herbert que cuando sacó a la luz la novela de ciencia ficción Dune allá por el año 1965, no sólo le reportaría un gran éxito editorial, sino que su universo se convertiría en lo que para muchos ha sido la piedra angular de los juegos de estrategia en tiempo real.

La galaxia se rige por el poder que otorga un bien esencial, la especie o "melange", que únicamente puede encontrarse en el desértico planeta Arrakis. Sabedores de este hecho, las familias más poderosas del universo, los Atreides, los Harkonnens y los Ordos, se disputan el valioso material en una guerra sin cuartel, luchando entre ellos y sorteando los propios peligros que existen en Arrakis. Trasladado al juego, lo que tenemos es una mecánica que se basa en la recolección de dicha especie mediante la construcción de refinerías que a la postre servirán para construir edificios y unidades (tropas, vehículos ligeros y tanques o carros de combate) y que nos harán más fácil conseguir nuestro objetivo final, el sometimiento del resto de casas. ¿Os suena, verdad?

La interfaz que se le presenta al usuario se compone de un mapa sobre el que nos podemos desplazar de una forma más rápida en el escenario y sobre el que se va descubriendo el terreno. También encontraremos una sección clásica de opciones de configuración, otra de ayuda en forma de mentalista que nos guía a través del juego, y como no, un panel que sirve para mostrar las posibilidades del elemento seleccionado en la pantalla, soldados, cosechadoras de especia (harvesters), edificios, etc. Todo ello unido a una pantalla principal donde podemos ver el escenario y cuyo scroll es realmente sensible y fluido. Las bases para posteriores RTS estaban asentadas.

Como valor añadido Paul Mudra y sus compañeros nos deleitan con una selección de efectos sonoros y una banda sonora muy cuidada, y que gracias a la generación de audio mediante el estándar General MIDI, nos aportaba en cada momento del juego el énfasis adecuado ¿quién no recuerda esa terrible melodía que nos avisa de la cercanía de esos "entrañables" gusanos? Cierto es que a estas alturas, rememorar este clásico nos puede hacer perder la paciencia en aspectos como el control individual de los movimientos de los vehículo y/o tropas, y, lo peor, no poder usar el botón secundario para activar el movimiento o ataque (había que pulsar primero sobre la unidad, después un botón "mover" en la parte derecha del interfaz y finalmente pinchar en el destino). Es obvio todo es mejorable, que se lo digan a Command & Conquer, pero es que el título de Westwood sigue teniendo un rinconcito reservado en nuestro corazón.



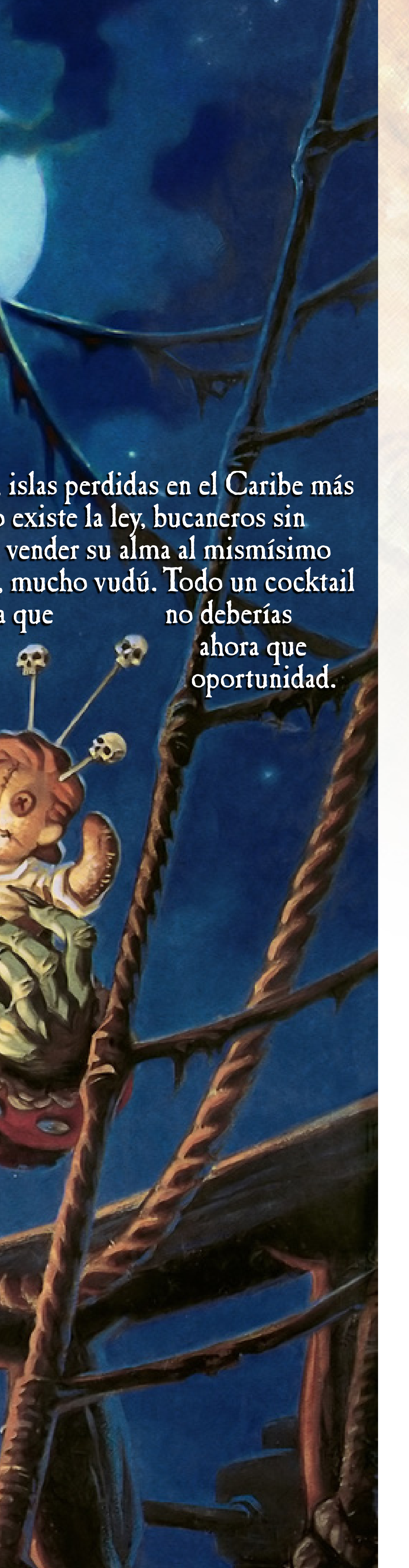
¡¡Vuelven los Piratas!!



Historias de tesoros,
profundo donde no
piedad buscando
diablo, y vudú,
de magia negra
de perderte
tienes otra

Por: David

El fondo utilizado en las páginas de este artículo es obra de **João Victor G. Costa, JinnDemonEvil** en deviantART. Visitad su perfil para echarle un vistazo a sus geniales trabajos tipo pixel art: http://jinndemonevil.deviantart.com/



La ocasión lo merece, y es que con el lanzamiento de la nueva versión especial de Monkey Island 2 creíamos conveniente repasar las diferentes entregas de la famosa saga de LucasArts, y para ello charlamos con Ron Gilbert, el director de orquesta que puso en marcha esta alocada aventura hace ya la friolera de casi veinte años.

Imaginemos por un momento que nos encontramos de nuevo en 1991, con nuestro flamante MS-DOS 5.0 en pantalla y un venerable 286 con su monitor de 14" sobre nuestro pequeño escritorio. Imaginemos que somos unos consabidos devoradores de aventuras y que estamos a punto de meternos de lleno en una de las más sobresalientes que han surgido jamás en la historia de los videojuegos. Imaginemos que estamos a punto de comenzar Monkey Island 2, la mejor y más divertida historia de piratas jamás contada. Sólo hay que teclear "monkey2" tras el cursor que aparece en pantalla y apretar la tecla "ENTER", el resto ya es historia.

Sin duda en RetroManiac a veces nos podemos dejar llevar por la nostalgia del momento, o por ese sentimiento que compartimos con muchos de vosotros de "tiempos anteriores siempre fueron mejores". Quizás sea porque muchos de estos venerables títulos los disfrutamos en una época y con una edad que no se pueden reproducir, quedándose grabados en nuestras retinas y cerebros a fuego, ¡imposible de imitar en la actualidad!. Pero con la serie Monkey Island, y más en concreto sus dos primeras partes, podemos hacer una excepción. Ni retinas, ni cerebros quemados, ni nostalgia, estamos ante un par de aventuras (y la serie por extensión si indultamos a la cuarta entrega) que siguen poseyendo una vigencia en la actualidad de la que pocos juegos podrían presumir, o ya puestos, soñar. Ya sea por los puzzles magistralmente ejecutados, o por la manera en que se desarrolla la historia y sus diseñadores nos cuentan los hechos, muy basada en la narrativa audiovisual que tantos teóricos ha engendrado, o porque el carisma de sus personajes ha trascendido simplemente el tiempo enganchándose a esta época de gráficos ultravitaminados, reflejos hiperrealistas y definición imposible, y dejándoles a todos a la altura del betún. Un venerable montón de disquetes poniendo en evidencia a bluerays, DVDs y demás zaranjadas, ¡como para no pensar en ello con expresión divertida!.

Aunque sea justo comentar que las aventuras han pasado tiempos mucho, mucho mejores, la crisis que ensombreció al género a partir del año 2000 aproximadamente parece que se ha disipado desde hace unos años y vuelven a estar en boca de todos: "La verdad es que los juegos de aventuras nunca murieron, han continuado vendiendo bien, tal y como lo hicieron en los 90. El problema está en que juegos como DOOM comenzaron a vender una barbaridad, y por supuesto mucho más que las aventuras", nos señala Ron Gilbert, alma mater de la isla de los monos. Sí, John Carmack impuso la ley de los shooters en primera persona a finales de 1993 con la ayuda de su inestimable amigo John Romero. Era una simple evolución de otros títulos como Wolfenstein 3D de la propia iD Software, pero lo suficiente como atraer a una nueva legión de jugones a los juegos de ordenador. Era el turno de la acción sin más. "El público objetivo de los videojuegos iba cambiando lentamente", continua Gilbert, "y las aventuras gráficas no supieron adaptarse a estos cambios correctamente. El espacio en las estanterías de las tiendas es limitado, así que en un principio no había sitio para todos." Sin embargo, con la llegada de las entregas episódicas de Sam & Max, y posteriormente la misma serie de Guybrush y compañía en Tales of Monkey Island, parecía que se ha abierto un nuevo mercado y una nueva forma de distribución de este tipo de juegos. "Es precisamente por esta limitación en el espacio disponible de las tiendas, por lo que creo que la distribución digital en Internet es tan excitante. Hay espacio ilimitado en las 'estanterías" de la red", prosigue entusiasmado el diseñador.

No le falta razón a Gilbert, aunque lo cierto es que los principios de los 90 eran

Limpiarle las orejas a una cabeza de mono gigante no sería una tarea agradable para casi nadie, pero ahí estaba el bueno de Guybrush con su bastoncillo gigante dispuesto a averiguar de una vez por todas que misterios guarda la isla de los monos. ¡Puaj! ¿O acaso era esto una llave?...

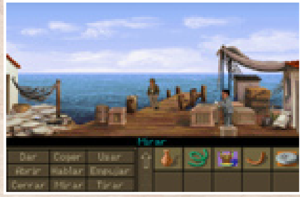
SCUMM para TODOS!

Recientemente se celebraron los 20 años de creación del célebre **SCUMM**, una especie de híbrido entre lenguaje de programación y script que LucasArts ha utilizado para prácticamente todas sus aventuras. Gestado por el propio Ron Gilbert cuando comenzó a trabajar en Maniac Mansion para Commodore 64 en 1987, SCUMM tendió una especie de puente entre el complejo lenguaje ensamblador de las máquinas y el más amigable sistema de scripts que proponía el sistema de Gilbert para crear historias. Apoyado por Aric Wilmunder y Brad Taylor en la primera versión para PC, pronto LucasFilms adoptaría SCUMM como la base perfecta para la creación de sus aventuras, debido a la facilidad de su uso por parte del usuario por la integración del sistema de verbos en pantalla para interactuar, y gracias también en parte a que se facilitaba la portabilidad a diversas plataformas, ya que únicamente había que cambiar los respectivos ejecutables para las máquinas en las que se lanzaban los títulos, mientras que los archivos con los datos gráficos y sonoros permanecían siempre iguales. SCUMM sufrió prácticamente una revisión para cada nuevo juego que lanzaba Lucas añadiendo mejoras, como el soporte de 256 colores o las voces digitalizadas, corrigiendo errores y sirviendo de contenedor para otros sistemas como **iMuse** para la banda sonora, o **CYST**, para la gestión de las animaciones de los sprites. The Curse of Monkey Island sería el último juego en utilizar SCUMM, habiendo ya simplificado el uso de los verbos con la implementación de una especie de rueda, en detrimento del nuevo engine denominado **GrimE** en 1998 para el desarrollo de Grim Fandango primero y Escape from Monkey Island un poco después en PC y PS2.

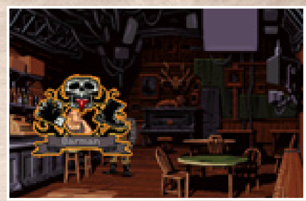
La primera versión para Maniac Mansion mostraba un buen número de verbos y el inventario aparecía en texto justo por debajo



En Monkey Island se reorganizan ya los verbos, el inventario aparece a la derecha aunque siguen sin utilizarse iconos para representar objetos.



Siguientes versiones eliminan verbos que apenas se utilizaban y el inventario aparece ya con iconos más representativos.



En las últimas versiones, como en Full Throttle, la barra con los verbos e inventario se substituye por una rueda de acciones más simplificada.

otros tiempos y LucasFilm Games estaba poniendo en ese momento toda la carne en el asador. Sus primeras aventuras estaban funcionando francamente bien en el mercado compitiendo ferozmente con la que por aquél entonces copaba los primeros puestos en las charlas de los aficionados. Sierra y sus sagas ya instauradas como Space Quest o el acreditado King's Quest de la mismísima Roberta Williams, empezaban a temer que su trono pudiera peligrar con la llegada de estas nuevas aventuras. Y así fue que, en 1987 LucasFilm lanzó al mercado "Maniac Mansion", una aventura que abandonaba el típico formato conversacional y algo farragoso que hasta entonces era norma en el género, para adoptar un sistema basado en la utilización de verbos y el uso del ratón con el que seleccionar objetos y personajes e interactuar con ellos directamente en la pantalla. Y todo ello gracias a la instauración del denominado SCUMM, un parser, o motor de programación, con el que diseñar y programar las aventuras y que tantas alegrías ha dado a Lucas y por ende a nosotros. Creado por Ron Gilbert en un vetusto C64, pronto el éxito de SCUMM y Maniac Mansion traspasó barreras y posteriores juegos de la compañía adoptaron este sistema mediante revisiones y mejoras que se iban realizando en SCUMM a lo largo de los años. Juegos como Zak McKracken, Indiana Jones y la Última Cruzada, Loom y en 1990 la primera aventura en la isla de los monos: The Secret of Monkey Island.

Ron Gilbert contó en aquella ocasión con la ayuda de dos auténticos monstruos del momento, Dave Grossman (actualmente en Telltale Games) y Tim Schafer (Double Fine), constituyendo un equipo de diseño difícilmente inigualable que daría lugar a la historia que todos conocemos. Inspirado en las atracciones de Disney, Piratas del Caribe (y que como todos sabéis fueron recientemente llevadas al cine), y sobre todo en la novela de Tim Powers de 1988, "En Costas Extrañas", el propio Gilbert afirma que "mucha gente cree que la inspiración de Monkey Island proviene únicamente de Piratas del Caribe, pero aquello me sirvió únicamente para crear el ambiente y los diseños generales.

Si lees el libro podrás ver como Guybrush y LeChuck provienen de esta historia, y además encontrarás toda esa influencia en el voodoo que se puede palpar después en el juego". Y es que Gilbert le dio vueltas a la idea de un juego de piratas antes incluso de comenzar a trabajar en Indiana Jones y La Última Cruzada. La

El arte de Monkey Island

Del lápiz al papel, y del papel al escaner. En 1992 los fondos digitalizados no eran extraños en los videojuegos, pero la calidad que atesoraban los diseños de Steve Purcell y demás ilustradores en LucasFilms colocaron el listón en lo más alto. A la derecha podéis apreciar algunos de los bocetos originales sobre los que trabajaron en Monkey Island 2.

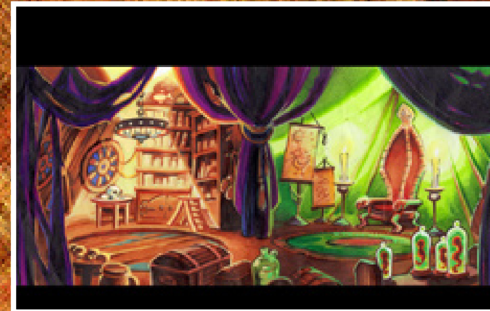


Habíamos conseguido recultar a nuestra tripulación de piratas hábilmente, y en cuanto llegamos a Monkey Island, ¡no se les ocurre otra cosa que ponerse a tomar el sol! Esta panda de vagos no iba a hacer que nos convirtiéramos en un reputado bucanero, pero al menos sabrán utilizar el cañón del barco, y la isla no está demasiado lejos...

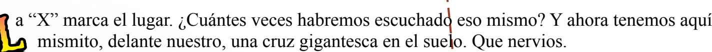
aventura con el bueno de Indy consumió su tiempo y no sería hasta que terminara con el juego cuando resurgiera de nuevo un título ambientado en un Caribe plagadito de piratas. Tim y Dave comenzaron a escribir pequeños chistes y párrafos sueltos que iban dando forma a la historia del juego, mientras que Gilbert jugaba con el personaje protagonista. ¿Quién sería?, ¿como se llamaría? Que el nombre de Guybrush Threepwood proviene de la conjunción entre "guy" (tío) y "brush" (el nombre que Steve Purcell le dio al fichero gráfico que representaba el sprite), es ampliamente conocido, pero el apellido fue otro cantar y seguramente proviene de los personajes e historias de Blanding, del escritor inglés Wodehouse. Sin embargo la personalidad y el carácter de nuestro querido Guybrush provino de la inquebrantable fe de Gilbert por crear un personaje en perfecta comunión con el jugador, "uno de los problemas principales de los juegos de aventuras es que el personaje se supone que tiene que conocer toda la información que el jugador no sabe. Odiaba jugar con títulos como Police Quest, en el que podía acabar mal por simplemente no saber hacer cosas que un policía conoce. ¿Debía saber hacerlo? ¿No debería?", comenta Gilbert en su blog. Es verdad que los juegos de Sierra los recordamos por su dificultad y porque en muchos de ellos podíamos morir casi por cualquier razón, y es por ello que quizás Lucas estandarizó un tipo de aventura más dócil, donde es imposible que el personaje muera (salvo contadísimas ocasiones), y en el que la resolución de enigmas y uso de objetos es más importante. "Pensé entonces que Guybrush no sabía nada, así que el jugador no se frustraría cuando no supiera hacer las cosas típicas que hacen los piratas, lo que nos lleva a la primera línea de texto del juego: 'Hola, soy Guybrush Threepwood, y quiero ser un pirata". Ahí radica todo, el personaje del juego somos nosotros, ni más ni menos.

En fin, la aventura estaba servida y siguiendo este patrón "áureo", deberíamos convertirnos en aquel ansiado pirata, y para ello cumplir antes una serie de misiones: derrotar la Swordmaster, robar una estatua de la mansión de la gobernadora, y encontrar un tesoro, lo que no iba a ser nada fácil, sobre todo cuando nos encontrábamos con esos personajillos que suelen pulular en los juegos de Lucas para incordiarnos más que para echarnos una mano. Quién no se acuerda del bueno de Stan, moviendo continuamente sus manos, Otis, el prisionero, la famosa gobernadora Elaine o, claro está, el malvado (y muy sanguinario según las historias que cuentan en el bar Scumm de Melee) pirata Le Chuck. Líos amorosos de por medio, celos, muchos fantasmas y voodoo, cantidades ingentes de voodoo, nos embriagan y atiborran de grog a cada paso de nuestra aventura hasta que desembarcamos en Monkey Island y la historia de desvela ante nuestros aterrados ojos: ¡Le Chuck se va a casar con Elaine! El final estaba cerca, y los más de dos años y medio de duro trabajo de Ron Gilbert y su equipo gozaron por fin su recompensa lanzándose el juego para









La "X" marca el lugar. ¿Cuántes veces habremos escuchado eso mismo? Y ahora tenemos aquí mismito, delante nuestro, una cruz gigantesca en el suelo. Que nervios.



Atari ST, Amiga, Macintosh y PC a finales de 1990. Futuras revisiones (como por ejemplo la versión VGA en CD-ROM), mejoraría aún más un conjunto impagable y todo un éxito de ventas.

El título de Lucas sorprendió a la crítica del momento destacando su brillantez y puesta en escena y catalogándolo rápidamente como uno de los mejores programas que se habían creado nunca. Monkey Island seguía a pies juntillas los preceptos que Gilbert quiso incorporar a un juego, recompensando al jugador más que penalizándole por efectuar acciones inválidas, y esto, junto al sentido del humor inherente (aunque muchos giros los perdemos en las traducciones), generaron casi al instante una auténtica legión de fans que mantienen su fervor hasta la actualidad, sobre todo en Europa, algo que desconcierta en parte al diseñador: "todavía me sorprende la cantidad de seguidores que mantienen aún hoy en día todos estos juegos", nos cuenta Gilbert sobre las aventuras gráficas de Lucas. "Algo que me resulta extremadamente interesante es como las viejas aventuras gráficas son mucho más populares en Europa que en Estados Unidos. Casi todo el correo que recibo de mis fans proviene de Europa, y realmente desconozco la razón". Seguramente si hubiera sabido en los 90 que Monkey Island llegaría hasta sistemas como Mega CD en 1994 o hasta Japón a finales del año 92 en ordenadores FM-Towns, Gilbert hubiera tenido más convencimiento en su propia creación.

Dos semanas le duraron las vacaciones ese año a Ron Gilbert tras el agotador esfuerzo al que había sido sometido junto a su equipo, "no tenía ninguna duda de que iba a desarrollar otro Monkey Island. Evidentemente esto ocurrió mucho antes de que tuviéramos Internet y todo ese feedback instantáneo que se produce hoy en día en la industria del videojuego, así que realmente no teníamos idea si nuestra nueva aventura iba a funcionar o no, pero tampoco dudábamos de que íbamos a producir una segunda parte".

Dicho y hecho, prácticamente el mismo equipo que trabajó en la primera parte se puso manos a la obra para intentar mejorar todo lo bueno de la precuela y aportar una buena dosis de novedades. Estaba a punto de nacer un juego casi redondo. Mejorando las características tecnológicas del juego, Gilbert, Schafer y Grossman completaron nuevamente una historia hilarante en el que un Guybrush más madurito pero igual de inocentón buscaba hacerse con el mítico tesoro Big Whoop. "Con respecto a la primera entrega los gráficos y el sonido fueron dos aspectos técnicos que cambiaron muchísimo. En cuanto al diseño quería que el juego fuera bastante más grande, pero también menos lineal, para que el jugador no se viera ofuscado en resolver un puzzle determinado. También fue decisión mía incorporar dos modos de juego diferentes, uno 'fácil' y otro 'difícil'". Y así fue, fondos escaneados en 256 colores a partir de las preciosas ilustraciones de Steve Purcell substituyeron a los anticuados escenarios EGA, unos sprites muy mejorados, con más animaciones y colores, dejaron en pañales a los piratas de The Secret of Monkey Island, y el estreno de un nuevo sistema para la banda sonora denominado iMuse, elevó a la categoría de arte la composición musical para juegos. Gracias precisamente al iMuse, creación de Michael Land y Peter McConnell, las transiciones entre diferentes melodías en el juego, ya fuera por cambios en el escenario o por situaciones dentro del propio desarrollo del juego, fluían perfectamente una con otra, en fundidos perfectos gestionados de forma automática por el programa. Sin duda todo un prodigio que mejoraba considerablemente la ambientación en el juego mientras buscábamos desesperadamente algún objeto en la isla Dinky. Adelantos tecnológicos del momento aparte, la segunda parte de Monkey Island vino a demostrar una vez más como las historias





Curse of Monkey Island optó por un cambio radical en el diseño del juego. No fueron únicamente los fondos, mucho más estilizados tipo dibujo animado, sino también los "sprites" de los personajes, que chocaron bastante en un gran número de seguidores de la saga al comprobar como el parecido con respecto a los originales era más bien escaso. Con todo, la tercera entrega de la serie posee su propia personalidad y es una gozada observar las animaciones y gráficos en 640x480 de los que presumía en su momento. ¡Ah, sí!, y Stan volvía a ser un charlatán...

bien contadas tienen gancho y como no son necesarias tropecientas escenas de vídeo para enlazar situaciones como vemos demasiado a menudo en la actualidad, "un buen narrador de historias interactivas debe entender que la narrativa se mezcla casi sin darse cuenta con la mecánica del videojuego. Debe reaccionar a cualquier decisión que tome el jugador. Debe fluir a su alrededor. Este es el santo grial para saber contar historias interactivas" nos sugiere Gilbert en su blog.

LucasFilm Games pasó a llamarse LucasArts y de paso obtuvo nuevamente un gran éxito de ventas gracias a la segunda parte de Monkey Island, que apareció originariamente en 1992 para MS-DOS y fue versionado posteriormente en Amiga (reduciendo el número de colores de los escenarios), MAC y el inefable FM Towns japonés en 1994, convirtiéndose además en el último juego que Lucas lanzaba para el ordenador nipón.

Ese año desgraciadamente fue también el de las despedidas. Ron Gilbert se marchó de Lucas y fundó su propia desarrolladora, Humongous Entertainment, argumentando que quería hacer aventuras que llegaran también hasta un público de menor edad tras comprobar como los más jóvenes de la casa se veían atraídos por las aventuras gráficas pero eran incapaces de avanzar mucho dada la complejidad de los puzzles. Dave Grossman colaboraría desde 1994 con Gilbert en Humongous, y con la propia Disney y Tim Schafer por otro lado se quedaría en Lucas y sería el diseñador años más tardes de juegos como Maniac Mansion: Day of the Tentacle, Full Throttle o Grim Fandango, para más tarde fundar también su propia compañía, Double Fine (Brütal Legend). Con el equipo original disuelto, tendríamos que esperar la friolera de 6 años para volver a ver a Guybrush asomando la patita en nuestras pantallas. Dirigido en esta ocasión por Jonathan Ackley y Larry Ahern, veteranos también en Lucas que tras el desarrollo de Full Throttle se verían en la encrucijada de tratar de mejorar el excelente trabajo realizado en las primeras partes. A pesar de no contar con la colaboración o beneplácito de sus creadores originales, la historia contada en Curse of Monkey Island

BATALLA de INSULTOS!

- "¡Mi pañuelo limpiará tu sangre!/ Mi nombre es temido en cada sucio rincón de esta isla."

- "Ah, ¿Ya has obtenido ese trabajo de barrendero?"

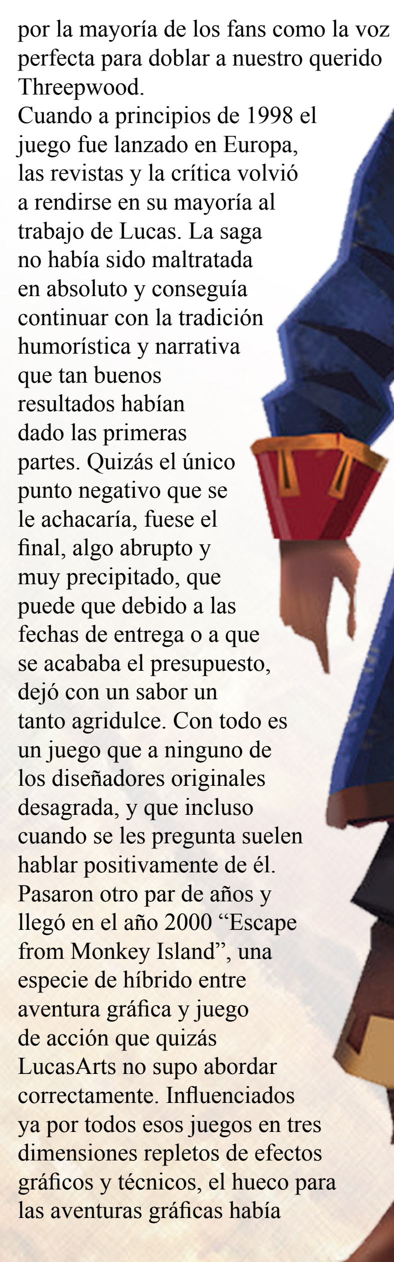
¿Quién no puede recordar "hirientes" palabras?
Durante el transcurso de la aventura de Guybrush en Melee, teníamos que enfrentarnos a Carla, la terrible "swordmaster", en una cruenta batalla entre espadachines… bueno, más bien en una pelea dialéctica basada en los insultos que antes habíamos aprendido en nuestras contiendas con otros piratas. Estas divertidas frases y sus contestaciones, fueron introducidos por el famoso escritor Orson Scott Card (El juego de Ender), que sería invitado por LucasFilm Games para que echara un vistazo a los juegos que estaban desarrollando en ese momento. Al escritor le gustó bastante lo que veía, ferviente seguidor de las aventuras como era, y colaboró en el juego con las famosas frases. Además, sus hijos pequeños le echaron una mano en los ridículos primeros insultos disponibles en el título. Scott Card también contribuiría posteriormente con Lucas en otros proyectos como en el guión de "The Dig" o más recientemente en la elaboración del mundo que rodea "Shadow Complex" de Epic y Chair Entertainment.



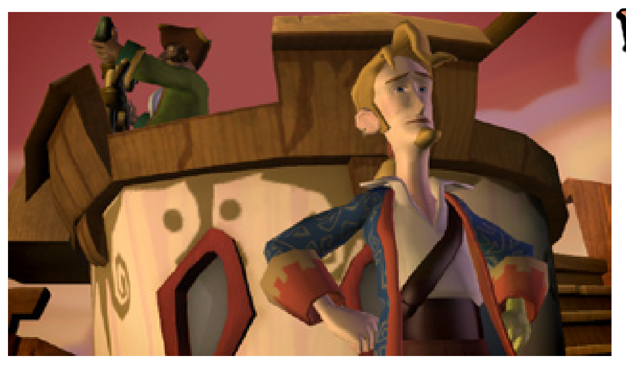


Los diseños originales de Purcell, como este póster del primer Monkey Island, se cotizan por las nubes .

gustó en general a los seguidores y crítica, aún y cuando el inesperado final de la segunda parte se sorteaba con una explicación algo rocambolesca. Resulta que Le Chuck si que existe, que el Big Whoop era el parque de atracciones utilizado por el pirata para atraer a sus servidores y que el voodoo no fue una simple pesadilla de Guybrush. Ron Gilbert siempre ha declarado que le hubiera gustado contar su propia versión de los hechos, y cuando se le pregunta por ello nos contesta, "sí, desde luego, tengo toda la historia de 'mi' Monkey Island 3 en la cabeza, y me encantaría llevarla a cabo en algún momento, pero desgraciadamente esta decisión no es mía, es de LucasArts. En fin, quizás algún día". Nos encantaría sobremanera comprobar cuáles son estas ideas que rondan la mente de Gilbert, que seguro no son cabezas robots de monos gigantes, pero de mientras nos conformaremos con todo lo que nos ofrece The Curse of Monkey Island, que no es precisamente poco. Para esta tercera entrega los gráficos de Bill Tiller se diseñaron en una resolución mayor que sus antecesores, 640x480 pixels, y se adoptó un estilo caricaturesco más moderno que le sentó francamente bien a la saga. Se añadieron algunas escenas cinemáticas que contaban parte de la historia y se actualizó el sistema SCUMM, que ahora heredaba directamente de Full Throttle la rueda de iconos olvidando los clásicos verbos de los juegos anteriores, de modo que una mano representaba acciones como "coger" o "usar". Aprovechando además el formato del CD-ROM, Michael Land compuso la que para muchos sería la mejor banda sonora de la serie, y no sólo por la calidad de los instrumentos utilizados, sino por las piezas, auténticas protagonistas de muchas de las escenas a las que nos veríamos abocados en el juego. Además, por primera vez en la serie los personajes del juego se beneficiarían de voces digitalizadas, lo que constituyó un verdadero reto para los productores. Tras semanas de pruebas la voz de Guybrush fue para Dominic Armato, un actor profesional de doblaje que admiraba realmente las aventuras gráficas y en especial los títulos de Lucas. Gracias a su interés en doblaje para juegos y a la labor de su representante, consiguió quedar entre los últimos cinco clasificados en la audición para el juego, y cuando Johnathan y Larry escucharon que era un fan de la serie desde hacía años, no hubo mucho más que decir, el trabajo era suyo. Armato ha prestado posteriormente su voz en todos los juegos de la saga, incluso en las ediciones especiales de Monkey Island 1 y 2, y es considerado por la mayoría de los fans como la voz perfecta para doblar a nuestro querido Threepwood.
Cuando a principios de 1998 el juego fue lanzado en Europa, las revistas y la crítica volvió a rendirse en su mayoría al trabajo de Lucas. La saga no había sido maltratada en absoluto y conseguía continuar con la tradición humorística y narrativa que tan buenos resultados habían dado las primeras partes. Quizás el único punto negativo que se le achacaría, fuese el final, algo abrupto y muy precipitado, que puede que debido a las fechas de entrega o a que se acababa el presupuesto, dejó con un sabor un tanto agridulce. Con todo es un juego que a ninguno de los diseñadores originales desagrada, y que incluso cuando se les pregunta suelen hablar positivamente de él. Pasaron otro par de años y llegó en el año 2000 "Escape from Monkey Island", una especie de híbrido entre aventura gráfica y juego de acción que quizás LucasArts no supo abordar correctamente. Influenciados ya por todos esos juegos en tres dimensiones repletos de efectos gráficos y técnicos, el hueco para las aventuras gráficas había

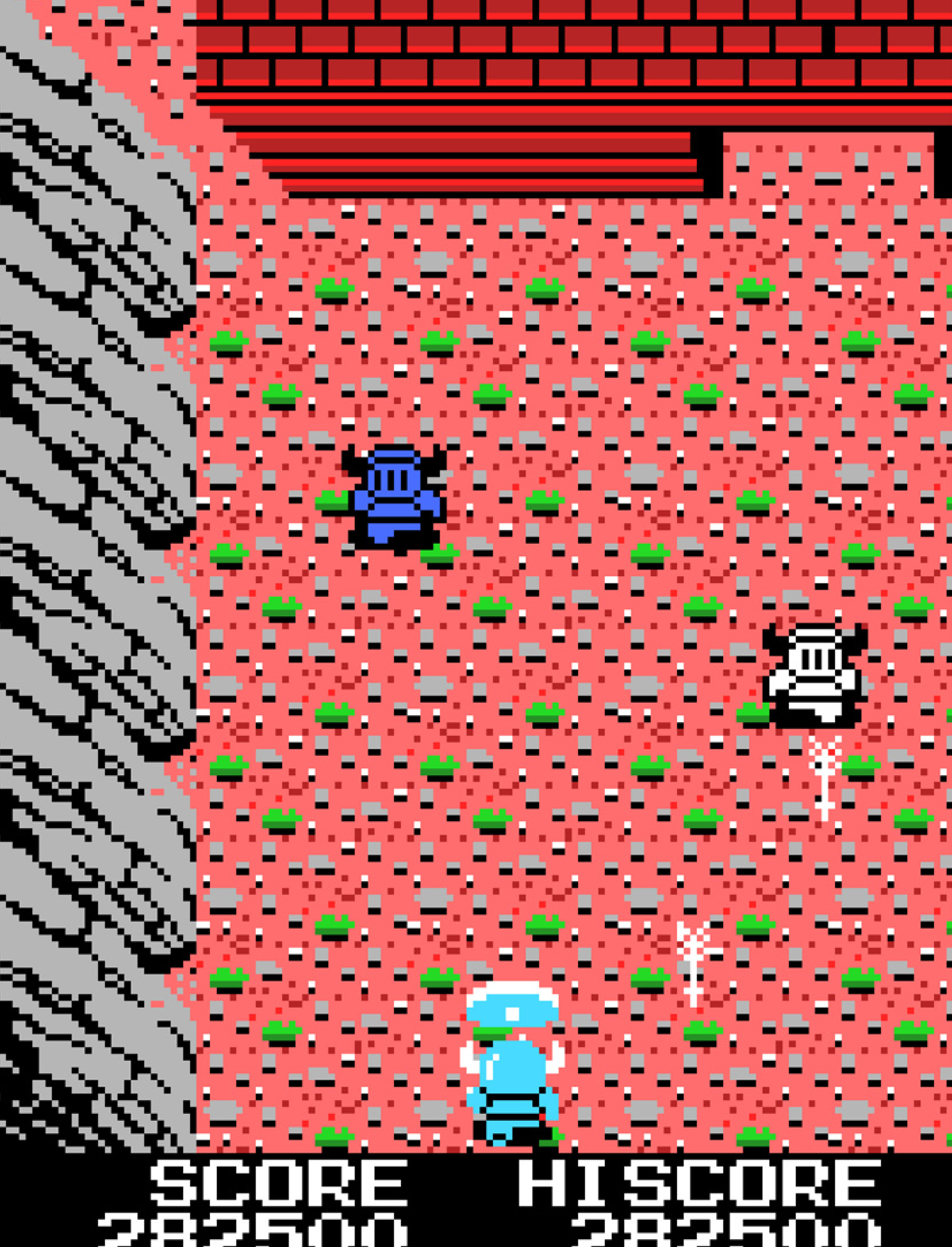






Escape from Monkey Island (izquierda) se trajo en España como "La Fuga de Monkey Island", siendo el primer título de la saga al que se le tradujo en parte el título y que presentaba gráficos tridimensionales. La aventura se inicia con Guybrush y Elaine volviendo de su luna de miel sólo para encontrarse con más problemas.
La serie "Tales of" (derecha) continuó con los entornos en 3D pero con un estilo gráfico mucho más refinado y cercano al diseño general de la serie.

quedado relegado a un segundo lugar desapareciendo poco a poco de las preferencias de algunos jugadores. Quizás por ello las mentes pensantes de Lucas quisieron convertir a su serie más excelsa en una especie de aventura de exploración controlado mediante el teclado y salpicado de escenas de acción. Se substituyó el veterano SCUMM en beneficio del motor GrimE (ya utilizado anteriormente en Grim Fandango), y se nombró a Sean Clark y Michael Stemmle como diseñadores del juego. A pesar de su experiencia en otros títulos, como el trabajo en Sam & Max, la pareja no supo sacarle el jugo a la serie y las decisiones en la historia y en su desarrollo fueron cuanto menos dudosas, provocando que el ambiente creado en el juego no fuera el adecuado, muy diferente del que los fans habían disfrutado en partes anteriores. Otro problema fue la inclusión del denominado "Monkey Kombat" en la segunda parte de la historia. Una especie de juego que mezclaba la típica lucha de insultos de Monkey Island, con el piedra-papel-tijera de toda la vida y la absurda necesidad de memorizar líneas de texto y onomatopeyas. Un desastre que deslució bastante el conjunto ya algo desangelado. No es que fuera un mal título de aventuras, pero no daba la talla. Por otro lado Lucas decidió lanzar una versión para PlayStation 2 con la esperanza de atraer a un buen puñado de jugadores de esta plataforma a sus títulos, pero por desgracia la realidad fue bien distinta y las ventas no acompañaron en esta ocasión el esfuerzo invertido.
Tras el chasco obtenido en esta última entrega LucasArts se entregó a otro tipo de desarrollos, sobre todo los que tenían que ver con su franquicia más prolija, StarWars, y el mercado se vio literalmente inundado por nuevos títulos que aprovechaban vilmente el estreno de la nueva trilogía del señor Lucas. No sería hasta el año 2009, y más concretamente durante la feria del e3 en Los Ángeles, cuando Telltale Games anunciaría el acuerdo logrado para lanzar una edición especial de la primera parte de Monkey Island, y el desarrollo de una serie episódica denominada "Tales of Monkey island" a semejanza de lo que venían ya realizando con los chalados Sam & Max. Algarabías aparte, fue una grandísima noticia que provocó que muchos de los viejos conocidos de la época de LucasFilm volvían a reunirse para regocijo de sus seguidores. Tales of Monkey Island retuerce otra vez el ya de por sí histriónico hilo argumental de la serie, contándonos como en medio de una cruenta lucha entre Guybrush y Le Chuck, nuestro pobre (y torpe) amigo deja escapar una especie de plaga que convierte a todos los piratas del Caribe en monstruos sin cerebro. Guybrush no tendrá más remedio que enmendar su error, y siguiendo las indicaciones de la bruja del Voodoo, tendrá que buscar una esponja de mar legendaria que tiene la capacidad de parar la epidemia de raíz.
Y que decir de las ediciones especiales. Dejando de lado el extraño caso del peinado de Guybrush en la primera parte, para su nueva puesta en escena en el excelente Monkey island 2 Special Edition luce un palmito mucho más acorde a su condición de "feroz pirata" y provoca que disfrutemos otra vez como niños de sus desventuras en aquellas lejanas islas del Caribe, tal y como nos cuenta Gilbert: "Me encantan las nuevas ediciones especiales. Con su lanzamiento incitan que millones de personas que nunca habían jugado antes a Monkey Island lo hagan ahora, y creo que esto es muy positivo. También me gusta muchísimo que LucasArts mantenga la opción de cambiar entre los gráficos nuevos y los clásicos, lo cual demuestra mucho respeto por los juegos."
Con todo a nosotros también nos encanta esta vuelta a las aventuras más clásicas, y no sólo porque nuevos jugadores puedan por fin probar un trozo de nuestra particular historia, sino también por nosotros mismos, que gracias a estas iniciativas podemos echar de nuevo la vista atrás, con la sonrisa marcada en los labios y deseando ponernos de nuevo en la piel de este piratilla sin arreglo, algo tímido, socarrón y hasta todo un don Juan si se tercia. Puede que los nuevos jugadores, esos jóvenes que nacen ya con un ordenador debajo del brazo y saben manejar cualquier modelo de teléfono móvil con sólo echarle la zarpa encima también tengan su oportunidad. El mercado es muy grande y no para de expandirse para llegar hasta grupos sociales que hace 10 años las compañías de videojuegos consideraban pequeños nichos, "los juegos se están convirtiendo en un producto masivo y muy común en nuestra sociedad. Hay mucha más gente jugando a videojuegos que antes, así que la posibilidad de que un lanzamiento funcione bien es mayor. Muchos chicos que eran niños hace 10 años están creciendo y sus necesidades en cuanto a videojuegos han cambiado. Siguen queriendo jugar, pero ya están cansados de "Death matches" y "head shots". Mientras más seamos mejor, así que si las nuevas generaciones quieren acercarse al género serán más que bienvenidos. Por ahora nos queda soñar con el día en que Gilbert consiga llevar a cabo su Monkey 3, ese que dice tener en la cabeza desde que terminara la segunda parte. Soñar es gratis, y por supuesto toda una aventura...


SCORE
282500
HISCORE
282500

Knightmare

Un éxito de principio a fin: El cartucho de Konami siempre ha mantenido a un fiel grupo de seguidores. A los lanzamientos oficiales para móviles y recopilatorios de consola, se le suman la cantidad creciente de remakes y “hacks” de aficionados.





SISTEMA: MSX
AÑO: 1986
GÉNERO: Shoot’em-up
PROGRAMACIÓN: Konami
PUNTUACIÓN: *****

Es raro aquel jugón que haya disfrutado de su MSX sin haber cogido por los cuernos (nunca mejor dicho) este clásico de Konami. Knightmare es el primer capítulo de una trilogía de éxito para MSX (Knightmare, Maze of Galious - Knight Mare II y Shalom - Knight Mare III) que tuvo además su vástago para la Famicon de Nintendo (Daimashikyo Galious), en el que comienzan las aventuras y desventuras de nuestro valiente guerrero Popolon, en busca de su ansiado tesoro, la malograda princesa Afrodita, prisionera en el Castillo de las Pesadillas, más allá del monte Atos propiedad del Príncipe de las Tinieblas.

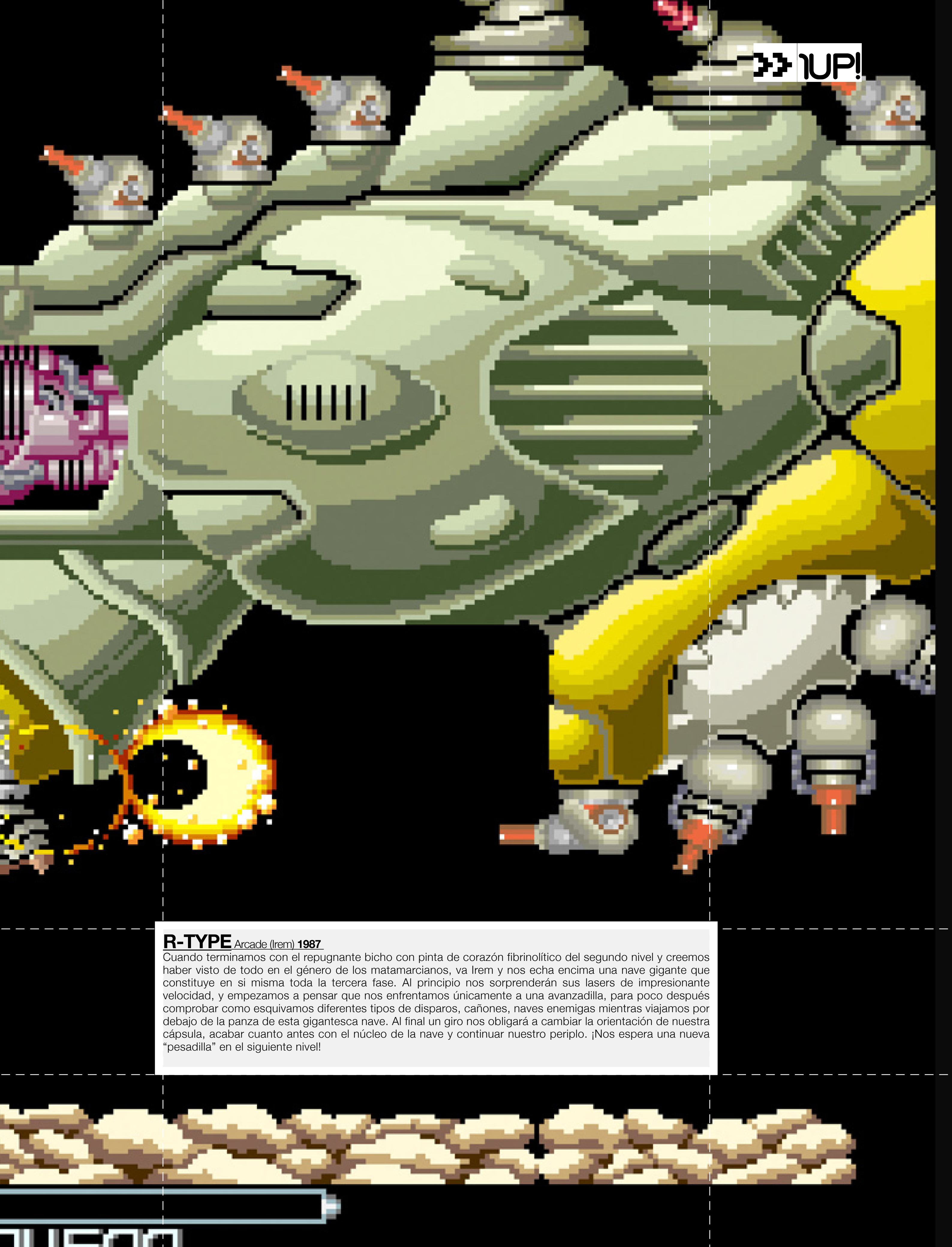
La obra de Konami, tipo “shooter vertical”, transcurre a través de 8 fases cada cual más adictiva, con unos gráficos sencillos pero muy cuidados que nos transmiten la imperiosa necesidad de terminar con el martirio que sufre nuestra princesa. Para ello durante su desarrollo tendremos a nuestra disposición un arsenal variado que van desde flechas (de una a tres, según intensidad), flechas incendiarias, boomerang (igualmente de uno a tres) y bolas de fuego, junto a una serie de “power ups” ubicados en los bloques, joyas y esferas que aparecen en nuestro camino (algunos ocultos), y que nos aportarán ayudas muy valiosas para llegar a buen puerto. Por supuesto, ni que decir tiene que como todo shooter que se precie, al final de cada nivel tendremos nuestro merecido cara a cara con el enemigo final. De nombres tan variados como Medoûsa, Desu, Satán, Erudâ, Sôdoman, Jiyaianto, Howaitonaito e Hiyudonosu, harán que nuestra existencia sea algo más complicada.

Y si a pesar de todos ellos salimos victoriosos, podremos disfrutar de nuestra querida Afrodita y de la melodía “Love is forever” que es parte de la cuidada banda sonora de este adictivo y más que entrañable cartucho, y compuesta a la sazón por Miki Higashino, responsable de magnas composiciones para Suikoden, Vandal Hearts o el mismísimo Salamander.

Sin duda estamos ante un juego que marcó tendencias como shooter vertical aprovechando al máximo el chip gráfico que incorporaban los modelos de MSX. Buen ejemplo de ello son las multitud de ocasiones donde nuestra pantalla se inundaba de enemigos en formas de vampiros, esqueletos y demás elementos que interaccionaban en el juego, sin que el rendimiento de este se vea mermado. ¡Larga vida a Popolón!! Nos vemos en la segunda parte de la saga...




BEAM



R-TYPE Arcade (Irem) 1987

Cuando terminamos con el repugnante bicho con pinta de corazón fibrinolítico del segundo nivel y creemos haber visto de todo en el género de los matamarcianos, va Irem y nos echa encima una nave gigante que constituye en si misma toda la tercera fase. Al principio nos sorprenderán sus lasers de impresionante velocidad, y empezamos a pensar que nos enfrentamos únicamente a una avanzadilla, para poco después comprobar como esquivamos diferentes tipos de disparos, cañones, naves enemigas mientras viajamos por debajo de la panza de esta gigantesca nave. Al final un giro nos obligará a cambiar la orientación de nuestra cápsula, acabar cuanto antes con el núcleo de la nave y continuar nuestro periplo. ¡Nos espera una nueva "pesadilla" en el siguiente nivel!

RESIDENT EVIL

Considerado como uno de los mejores representantes del género "Survival Horror", por su mecánica, escenarios y ambientación, Resident Evil (Biohazard en Japón) es más que un digno heredero de títulos como Alone in the Dark (PC), Haunted House (Atari 2600) o Sweet Home, considerado como el verdadero antedecesor de Resident Evil y aparecido sólo en las Famicom japonesas en 1989. Por: Sergio

La creación de Shinji Mikami es más que una saga de videojuegos. Desde su creación en 1996 ha pasado por múltiples sistemas hasta nuestros días vendiéndose más de 40 millones de juegos, pero es que además se han publicado novelas, guías especiales, figuras y películas, entre otros elementos de merchandising. Mikami, que ingresó en Capcom en 1990 trabajó en licencias de Disney para SNES hasta que llegó Biohazard en 1996, cuya temática, basada



La sorprendente versión para N64 de Resident Evil 2 en un cartucho de 512 megabits.

1996-1999

Resident Evil 2
1998 | **PSX**

Se descubre que la Corporación Umbrella está investigando en un nuevo virus el G-virus. Aparecen nuevos personajes como Claire Redfield y Leon S. Kennedy. Unos meses más tarde se lanza una versión conocida como "Dual Shock" que añade soporte para los controles Dual Shock en PlayStation. Juego de la saga que más unidades ha vendido.

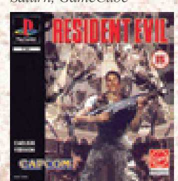
Más conversiones: PC, Dreamcast, N64, GameCube, PSN (PS3 y PSP)



Resident Evil
1996 | **PSX**

Primer juego de la saga, fue dirigido por Shinji Mikami. Todo comienza en Racoon City, el T-virus y otras armas biológicas se expanden por la Corporación Umbrella, afectando a todo los que se encuentra en su camino. El grupo STARS es el encargado de hacer frente a la amenaza, con los equipos Alpha y Bravo).

Más conversiones: PC, Saturn, GameCube



Resident Evil: Director's Cut
1997 | **PSX**

Un retraso en la entrega de Resident Evil 2, fuerza a Shinji Mikami a sacar esta versión con algunas novedades que incluye a su vez tres versiones diferentes, las denominadas "Trainer", "Original" y "Director's cut".

Resident Evil 3: Némesis.
1999 | **PSX**

Parte del equipo de STARS viaja a Europa, pero Jill no los sigue debido a un aumento de infecciones por el T-Virus en la ciudad. Entre otros tendrá que enfrentarse a un incansable y terrible enemigo llamado Némesis, con la ayuda fundamental de Carlos Oliveira y un antídoto del virus. Al final del juego Némesis muta con un Tyrant. Fue el primer título de la saga que se llevó a novela literaria.

Más conversiones: PC, Dreamcast, GameCube, PSN



Resident Evil Code: Veronica
2000 | **Dreamcast**

Capcom abandona PSX y lanza en primicia la cuarta entrega del "survival horror" para la consola de SEGA. La aventura alterna misiones protagonizadas por Claire Redfield y Chris Redfield, y transcurre en Rockfort Island y la Antártida. Una de las novedades principales en la serie fue que se desecharon los fondos prerenderizados clásicos por escenarios totalmente tridimensionales que otorgaban mayor profundidad y dinamismo.

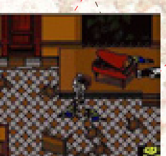
Más conversiones: PS2, GameCube



2000-2002

Resident Evil: Gaiden
2001 | **GBC**

Publicada por Capcom pero desarrollada por M4 Limited, es la primera y única entrega realizada para GameBoy Color. De perspectiva cenital el desarrollo no convenció a los seguidores de la saga y en general obtuvo puntuaciones mediocres en los medios.



Resident Evil: Survivor
2000 | **PSX**

Juego de acción en primera persona. El protagonista principal, Ark Thompson, es un detective encargado de investigar los sucesos en la isla Sheena. Su helicóptero se estrella, sufre de amnesia tras el golpe y comienza su terrible aventura por la isla. No fue un juego muy valorado y en ocasiones fue descrito como el peor "survival horror" realizado hasta el momento.

Más conversiones: PC



Resident Evil Survivor 2: Code Veronica
2001 | **ARCADE**

Desarrollado conjuntamente por Capcom y Namco. En algunos arcades se permitía el juego cooperativo con la existencia de dos metralletas sobre la máquina. Su primer nombre fue "Resident Evil: Another Survivor pero se desechó.

Más conversiones: PS2



Resident Evil Code: Veronica X
2001 | **PS2**

Versión mejorada de la anterior entrega, con un carácer más gore aún si cabe y nuevas escenas cinemáticas de vídeo repartidas por todo el juego.

Más conversiones: Dreamcast, GameCube

Resident Evil: Dino Stalker
2002 | **PS2**

Un caso extraño. Juego en primera persona que se desligó bastante de la propia serie al incorporar dinosaurios y personajes que no tenían nada que ver con Resident Evil.

en el clásico de George A Romero “La noche de los muertos vivientes”, se convertiría en el referente del género vendiendo cerca de 3 millones de copias en todo el mundo. No todos los títulos de Resident Evil deben su trabajo a Shinji Mikmi, no en vano, el productor no es responsable de los lanzamiento denominados como OutBreak o el último Resident Evil 5 entre otros, del cual ha llegado a decir en conferencia de prensa que no pensaba jugarlo: “Probablemente no lo jugaré. No me gustaría, porque no es el juego que yo hubiese hecho”, “Sencillamente me causaría estrés el jugarlo. Creo que será un juego muy divertido para los jugadores, pero no para alguien que ha desarrollado otros Resident Evil. Si veo algo que no se ha hecho bien me enfadaré”.

Este Time Extended está dedicado a un pionero y uno de los mejores juegos “Survival horror” que se han creado. Su argumento se centra en los hechos que tienen lugar en una ciudad del Medio Oeste de Estados Unidos llamada Racoon City (“Ciudad Mapache”) allá por el año 1998. Allí, una organización empresarial denominada Umbrella Corporation aparantemente dedicada a numerosas actividades en investigación y desarrollo, se sirve de esta tapadera perfecta para llevar a cabo una industria y venta de armas de todo tipo, entre las cuales se encuentran las biológicas. Y es precisamente un escape de un producto biológico, (el T-virus), el causante de multitud de muertes y mutaciones entre los propios trabajadores, quienes se convierten en aterradores zombis. En el otro lado, un grupo de operaciones especiales denominado STARS cuyo objetivo será destruir a estas y otras criaturas, y resolver el origen de las mismas para que no sea el fin de la ciudad y de…

Juegos para móviles

Posiblemente los mejores Resident Evil “móviles” sean los aparecidos para los artilugios de Apple (iPhone, iPad...), pero no hay desmerecer los títulos desarrollados para plataformas java por ejemplo. Aquí puedes ver una pequeña representación de los más interesantes.



Resident Evil: The Missions

2005| MÓVILES

Serie de minjuegos de Capcom para plataformas móviles de muy corta duración.



Resident Evil Confidential Report

2006| MÓVILES

Serie de minijuegos de estrategia en tiempo real.



Resident Evil Genesis

2008| MÓVILES

Más que un survival horror es un juego de tipo puzzle/aventura desarrollado por Capcom para aprovechar la tecnología móvil.



Resident Evil Uprising

2009| MÓVILES

Videojuego de la saga basado en la resolución de puzzles y aventuras centrándose en los acontencimientos de Resident Evil 2.



2003-2010

Resident Evil: Dead Aim

2003| PS2

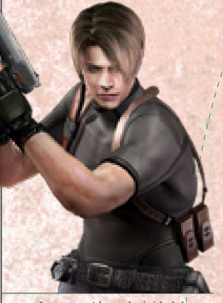
Saga Survivor. En esta entrega se vuelve al control en tercera persona, más afín a los jugadores de Resident Evil de toda la vida.

Resident Evil 4

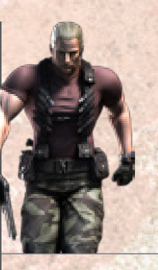
2005| GameCube

Publicado en un principio en exclusiva para GameCube. El argumento traslada la acción a España (a pesar de los acentos en las voces), donde Leon S. Kennedy tendrá que investigar la desaparición de la hija del presidente de los EE.UU., Ashley Graham. El juego supuso una raputura con el clásico control y punto de vista de los “survival” de Resident Evil, trasladando la cámara encima del hombro del personaje e incrementando la vertiente arcade en su desarrollo.

Más conversiones: PS2, PC, Wii, Móviles, iPad.



La tran traida exclusividad de Resi 4 para GameCube no estuvo exenta de polémica.

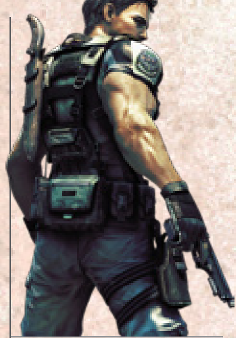


Resident Evil: The Darkside Chronicles.

2009| Wii

Aprovechando la base de Umbrella Chronicles y su mecánica en primera persona, Capcom nos desvela partes de la historia de la saga no vividas en RE2 y RE Code: Veronica X. El título ganó fluidez y dinamismo con respecto a la entrega anterior y gráficamente se convirtió en uno de los referentes en Wii.





Chris Redfield dispuesto a todo en la última entrega de la serie.

Resident Evil 5: Alternative Edition

2010| X360

Disponible en descarga DLC en un principio y en marzo de 2010 se lanza en formato físico, denominándose “Resident Evil: Gold Edition”. Incorporaba nuevos episodios, modos “versus”, trajes y un nuevo modo “Mercenarios”.



Resident Evil Zero

2002| GameCube

El proyecto era originario de N64 pero terminó en GameCube. Cronológicamente la historia se sitúa antes de Resident Evil, concretamente un día antes del incidente en la Arklay Research Facility.

Fue el ultimo juego de la saga en utilizar el modelo de cámara fija. La aceptación fue buena, en general se mejoraron los aspectos gráficos, la jugabilidad y sobre todo la ambientación. La música y la repetición del modo de control de juego fueron los aspectos menos destacados.

Más conversiones: Wii



Resident Evil Outbreak File

2003| PS2

Exclusivo para PlayStation 2, fue el primer título de la saga Resident Evil que incorporaba un modo multijugador online.



Resident Evil Outbreak: File #2

2004| PS2

Segunda parte de la serie Outbreak. Con 5 nuevos escenarios se mejora el aspecto multijugador online aunque no fue suficiente para alcanzar buenas ventas.

Resident Evil Deadly Silence

2006| DS

Exclusivo para Nintendo DS se trata de una especie de remake del primer Resident Evil. Permite un modo multijugador mediante conexión WIFI.

Resident Evil: The Umbrella Chronicles

2007| Wii

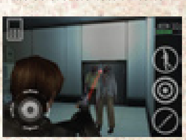
Exclusivo para la consola de Nintendo, el argumento del juego realiza un repaso de la historia de Resident Evil desde la perspectiva de la corporación Umbrella mediante un control del juego en 1ª persona.

Resident Evil: Degeneration

2008| N-Gage

Nokia y Capcom desarrollan este título, basado en la película con el mismo nombre.

Más conversiones: iPhone



Resident Evil 5

2009| X360

Actualmente la última entrega de la saga survival. En ella no participa Shinji Mikami. A los mandos del proyecto se encuentran, Kenichi Ueda (director), Nakatsuah Sawa (diseñador), Masachita Kawatsa y Jun Takeuchi (productores).

Se vuelve a utilizar el control de cámara usado en Resident Evil 4 y se permite también el envío de órdenes al acompañante. La crítica fue irregular, influyendo negativamente la escasa duración del juego, la jugabilidad anquilosada y la falta de escenas propias del género. Sin embargo si que se puede destacar el progreso en el modo multijugador.

La historia continua tras los hechos de RE4, con Chris Redfield y Sheva Alom como protagonistas. Ambos son miembros de la BSAA y son enviados al desierto africano (Kijuju) para investigar la creación de una nueva arma bio-orgánica (BOW). Aparecieron junto al lanzamiento del juego varias versiones de coleccionistas.

Más conversiones: PS3, PC



NACE UNA ESTRELLA

En una época en la que la guerra entre microordenadores estaba servida, el año 1982 quedó marcado para siempre en mi calendario personal. Ese año nació la que sería mi esposa y llenaría por completo mi vida, pero si no es tu caso no te preocupes pues ese mismo año hubo otro "alumbramiento" importante para todo jugón que se precie. El 23 de Abril de 1982 el ZX Spectrum llegó, vió, y prácticamente venció. **Por:** Juanma

Varios años antes de esta fecha, el prestigioso periódico británico Financial Times señalaba que los ordenadores personales evolucionaban de tal forma que en tan sólo 5 años se podría adquirir uno por menos de 100 libras. No hubo que esperar tanto pues el señor Sir Clive Sinclair recogió el guante lanzado y en mucho menos tiempo teníamos en la calle el ZX-80 por 99.95 libras, prácticamente lo que había augurado el famoso periódico inglés. Posteriormente aparecería una mejora de aquella máquina, el denominado ZX81 que aguantaría el tipo un par de años hasta la llegada del flamante ZX Spectrum a las tiendas británicas. El nuevo producto de Sinclair Research, tenía por corazón el famoso microprocesador Zilog Z80A funcionando a 3.5Mhz, asistido por una ULA de Ferranti. Deberíamos aclarar que ULA en castellano se utiliza para hablar de una "Unidad Lógico Aritmética" pero en el caso del Spectrum dichas operaciones las realizaba la propia CPU siendo la ULA parte del microprocesador Zilog y no ocupándose de ello. En el ámbito del Spectrum ULA son las siglas de (Uncommitted Logic Array) que podría traducirse como "matriz lógica de propósito múltiple" y se encargaba de labores auxiliares como la lectura del teclado, el sonido, generar a partir de la memoria de vídeo la imagen que se manda al demodulador... Es decir, trata básicamente con E/S y descarga, además, al microprocesador de parte de su trabajo.
El ZX en sus inicios apareció en dos versiones: una versión con 16KB de memoria RAM, y otra con unos, por aquel entonces gloriosos, 48KB. Esta memoria se encontraba totalmente disponible para los juegos y programas realizados para la máquina, ya que la ROM venía en otros 16KB adicionales dando lugar realmente a sistemas de 32 y 64KB, que era el máximo de memoria que podía redireccionar la máquina por aquel entonces.
En dicha ROM se incluía una versión propia del lenguaje de programación BASIC, basada en las que Sinclair ya había utilizado para su ZX80 y ZX81.

Sobre el sistema de almacenamiento estándar eran las típicas cintas de casete de audio, cuya carga para un juego de 48KB por ejemplo solía rondar los 5 minutos. Algún juego incorporaría un modo de carga turbo, pero el poco tiempo que se ahorraba y el aumento del índice de errores provocaba que los usuarios casi siempre prefiriesen poner la cinta a cargar e irse a tomar la merienda, deporte nacional en más de un hogar español de la época, antes que toparse con la temida pantalla de error de carga. Por otro lado el sistema tenía sus ventajas y era la enorme facilidad que ofrecía para hacer copias de seguridad de nuestros juegos preferidos. Bastaba un reproductor-grabador de doble pletina tan común en aquellos tiempos por poner un ejemplo. Aprovechando el sistema, incluso el 25 de Febrero de 1985 Radio Valladolid Cadena SER retransmitió un programa de ordenador para ser grabado y utilizado. Lástima que una opción tan original y deseable en aquellos tiempos no tuviese excesiva repercusión, ya que si la emisora no estaba perfectamente sintonizada o en algún momento de la grabación se producía cualquier pequeña interferencia, el programa se grababa mal y era inservible. Gajes del oficio.

No obstante existieron otros periféricos que ofrecían modos de carga opcionales. Hablamos por ejemplo del ZX Microdrive, cuyo uso fue más frecuente entre los desarrolladores y más bien testimonial entre los jugadores, seguramente por su mala fama en cuanto a fiabilidad y su alto precio que ascendía a casi 50 libras del momento. En este caso se utilizaba también cinta magnética como materia prima: 5 metros de cinta de vídeo, más ancha que la de audio, en forma de lazo de Moebius que permitía grabar en ambos lados. El dispositivo podía recorrer la cinta al completo en 8 segundos. Tras ser formateada permitía utilizar al menos 85KB, y poseía una velocidad de transferencia de 15KB/s que para aquellos años no estaba precisamente mal. Desgraciadamente al parecer el roce de la cinta con el cabezal provocaba un desgaste excesivo que podría acabar cortando la misma.
Otros dispositivos con similares fines fueron el Interface OPUS Discovery, que estaba diseñado en exclusiva para los modelos de 48KBs e incluía conector para dos disqueteras de 3'5, salida para TV y para joystick compatible Kempston y puertos paralelos para impresora compatible Epson y de expansión genérico. El DISCiPLE que era compatible con varios modelos y ofrecía una interfaz para usuarios avanzados con todo tipo de añadidos. O el Interface Beta Disk, con modelos tanto para el ZX Spectrum de 48KB como para el de 128, y que permitía usar disqueteras de 5'25, 3'5 y 3

EL PADRE DE LA CRIATURA



La figura de Sir Clive Marles Sinclair está inevitablemente unida a su más famosa creación pero no fue la única maravilla que ideara la mente de este reconocido inventor nacido el 30 de julio de 1940 en Gran Bretaña y que acumula grandes éxitos así como otros tantos fiascos. Sus primeros trabajos no podían adelantar lo que se avecinaba, pues jamás fue a la Universidad. Con 17 años trabajaba de periodista en Practical Wireless y con 18 se convierte en editor de Bernard Publishers LTD. De todos es conocido que acabó siendo el padre del ZX Spectrum pero a muchos sorprenderá saber que fue el inventor de la primera calculadora de bolsillo, la primera minitelevisión o el primer reloj digital al alcance de cualquier bolsillo.

En 1980 crea los llamados a ser precursores del ZX Spectrum con la sencilla premisa de hacer los ordenadores accesibles a todos los bolsillos, y así el ZX80 se gana el apodo del “ordenador mas pequeño y barato del mundo” obteniendo un notable éxito a pesar de su escaso 1Mhz de frecuencia de reloj, 1KB de RAM, un sistema BASIC incorporado en 4KB de ROM, sus gráficos en blanco y negro sin capacidades gráficas y una resolución de 32 columnas por 24 filas.

Tan solo un año después lanza el ZX81 que viene ser una mejora del ZX80 en cuanto a abaratamiento de fabricación y por contra aumento de fiabilidad, ampliación de la ROM al doble y la inclusión de un modo “fast” que al activarlo dedicaba el procesador en exclusiva al programa omitiendo la generación de imagen en pantalla. Tan sólo un año mas tarde se lanza a la fabricación del ZX Spectrum con el consiguiente éxito cosechado y unas notables diferencias y mejoras respecto a los ZX80 y ZX81. Fue su lanzamiento mas exitoso y le siguieron varias mejoras y revisiones mientras mantenía el pulso con otras máquinas de la competencia. En el 84 llegó tal vez su primer gran fracaso al lanzarse a la conquista del mercado de los ordenadores personales tipo IBM con el Sinclair QL. Basado en un procesador Motorola 68008 pretendía entrar en el sector profesional con un producto barato y accesible. La idea fue buena pero no tuvo el éxito esperado y carecía de puerto paralelo y teclado mecánico así como de disquetes o disco duro a favor del también fallido ZX Microdrive. Tampoco tuvo el apoyo necesario pues cuando la marca cayó en manos de Amstrad seguramente ésta última comprendió que si lo potenciaba se haría la competencia a si misma con su CPC6128.

Sin embargo esto no sería nada en comparación con lo aún tenía que llegar. En 1985 presenta ante la prensa del país su ansiado sueño: El Sinclair C5, un visionario vehículo eléctrico con el que Clive estuvo coqueteando varios años desde el convencimiento de que los coches eléctricos serían el futuro. La empresa no pudo vender más de 12.000 unidades y obtuvo críticas y recelos desde todos los sectores, sobre todo por aspectos tan importantes en un vehículo como son la seguridad y la potencia (le costaba muchísimo subir colinas por ejemplo). El clima británico, frío y húmedo, tampoco ayudó a vender un supuesto coche de casi 400 libras que no tenía capota. En fin, el C5 fue abandonado convirtiéndose en el fracaso más sonado del inventor y su compañía y en la actualidad es una pieza de museo y al año siguiente, acuciado por las pérdidas, Sir Clive Sinclair tuvo que vender la empresa a uno de sus más acérrimos competidoras, la también británica Amstrad, de Alan Sugar.

Lejos de tirar la toalla, Clive siguió ofreciendo diversos inventos, algunos descabellados, otros muy prometedores, como un ordenador portátil a finales de los 80 de concepto similar a las PDA. Entre sus últimos trabajos se encuentra en 2006 la denominada A-bike, una bicicleta plegable, y actualmente milita en Sinclair-Research que vende productos como un sistema de ayuda al pedaleo para el usuario.



pulgadas. Existió también una ZX Interface 2 oficial de Sinclair que añadía entradas para 2 joysticks y salida de impresora en éste caso limitada solo al uso de dicho periférico y ninguna otra expansión. Añadía también entrada para cartuchos, pero el alto precio de fabricación de los mismos junto a que los juegos que salieron para este formato estaban también disponibles en cinta, provocaría que tuviesen una corta vida contándose tan sólo diez títulos lanzados en cartucho: Jetpac, PSSST, Cookie, Tranz Am, Chess, Backgammon, Planetoids, Space Raiders, Hungry Horace y Horace and the Spiders.

Tanto para la versión de 16KB como en la primera que se lanzó de 48, el teclado era de caucho y funcionaba mediante la presión de dos membranas. Por desgracia éstas acababan por desgastarse muy rápidamente, y no era extraño que hubiese que sustituirlas al cabo del poco tiempo. Posteriormente se cambió la caja por una nueva carcasa y un teclado nuevo de teclas más firmes y cuatro capas de membrana en lugar de las dos anteriores. Realmente era la misma máquina pero se le puso el nombre de ZX Spectrum Plus y se vendió como si de una actualización se tratase. Además con los modelos de 16KB se incluía una ampliación de memoria que añadía un botón de reset y una ventilación mejorada. Alternativamente se podía controlar con joysticks mediante las interfaces anteriormente comentadas e incluso hubo algún otro periférico curioso como un lápiz óptico. La española Investronica, de la cadena El Corte Inglés y principal aliada en España del producto, puso en marcha un “plan renove” con publicidades que rezaban: “¡¡MENUDO CAMBIO!!: Tráenos tu Spectrum y llévate tu Spectrum Plus”. Pagando 12.000 pesetazas y cambiando una máquina antigua por la teóricamente nueva el usuario se actualizaba en un momento, pero que tras una lectura razonada se llegaba a la conclusión de que era exactamente la misma máquina simplemente con un teclado mejorado.

Por otro lado el ZX Spectrum se podía conectar a cualquier aparato de TV de la época con lo que además el comprador podía ahorrarse el gasto que conllevaría la compra de un monitor aparte. Tenía la capacidad de mostrar una resolución de 256x192 pixels, mostrando 8 colores en pantalla con 2 niveles de brillo diferentes, aunque en realidad sólo podía combinar dos colores y un nivel de brillo por cada rejilla de 8x8 píxeles. En resumen y aunque hoy nos parezca curioso o incluso impensable en aquella máquina no era posible que cada pixel tuviese su propio color sino que cada bloque de 8x8 píxeles debía tener el mismo. De ésta forma había que diseñar de manera muy cuidadosa para evitar un aspecto descuidado pues no era extraño encontrar como el color de un objeto “invadía” a otro distinto. Para el audio se tenía que apañar con un único canal que era capaz de emitir pitidos afinados en una nota a elegir entre una amplitud de cinco escalas.

Con el tiempo era inevitable la salida de máquinas que pretendían arrebatar al ZX Spectrum un pedazo de la tarta que ya se repartía con el citado C64. Así vieron la luz el Amstrad CPC -con 64KB de memoria, más colores, pero también menos resolución- o el MSX, que también portaba 64KB de RAM y 16 colores en pantalla, el doble que en Spectrum. Realmente llegaba el momento en que los 48KB de memoria no eran suficientes y ya era bastante común en los videojuegos emplear trucos como la multicarga, mediante la cual se cargaba en memoria el núcleo del juego, y las pantallas se iban cargando posteriormente a medida que el programa las necesitaba. Así que lejos de dormirse en los laureles salieron nuevas mejoras y máquinas y en noviembre de 1985 se lanzó el Spectrum 128k. De aspecto similar

EL GOMAS

Si por algo destacaría el primer ZX Spectrum sería por sus teclas de goma. Algo incómodas a la hora de teclear por ejemplo un programa en BASIC, el pequeño tamaño de las mismas y la facilidad con la que se estropeaban provocarían las quejas de usuarios y sobre todo desarrolladores profesionales al comienzo de la vida útil del ordenador. Quizás por ello, a partir de la segunda generación del ZX, los teclados y las carcasas de los ordenadores cambiaron radicalmente. Las teclas serían ahora más robustas, fabricadas de plástico duro y con un tamaño algo mayor para que teclear los largos listados no fuera un suplicio.

Aún con todo, la estética y apariencia de “el gomas”, como muchos lo conocimos, quedará para siempre en la retina de miles de jugones y aficionados al Basic, que veían como “pelearse” con el teclado era simplemente un reto más que superar.



NACE UNA ESTRELLA

MODELOS

ZX Spectrum 16K/48K
Sinclair Research. 1982.

La primera versión en aparecer en el mercado. Se caracterizaba por sus teclas de goma y reducido tamaño, además de las franjas multicolor que identificaban la marca. Se lanzó en 1982 en dos versiones diferentes (16 o 48K de memoria) en el Reino Unido obteniendo un gran éxito casi al instante gracias a su reducido precio y características técnicas.



ZX Spectrum+
Sinclair Research. 1984.

Aprovechando el aspecto del Sinclair QL, un ordenador más orientado a las empresas, en 1984 se lanzó una revisión con 48k de memoria de fábrica y algunas modificaciones en cuanto a las conexiones. Sinclair Research consiguió superar las ventas de la anterior versión convirtiendo a este modelo en uno de los clásicos de los microordenadores.

ZX Spectrum 128
Sinclair Research/Investronica. 1985.

En colaboración con la española Investronica y presentado por primera vez en el SIMO de 1985, esta versión del ZX Spectrum se caracterizaba por sus 128K de memoria RAM, tras canales de audio, compatibilidad MIDI y RGB, un puerto serie y la inclusión de bastantes novedades en el famoso lenguaje BASIC. Un año después se puso a la venta en el Reino Unido.

ZX Spectrum +2
Amstrad. 1986.

El primer modelo tras la venta a Amstrad fue esta versión del ZX. Prácticamente idéntica al modelo anterior de 128K, el +2 se caracterizaba ante todo por la inclusión en la propia carcasa del ordenador de un grabador de casetes denominado "Datacorder". Algunos cambios en la ROM provocaron que ciertos títulos presentaran problemas de compatibilidad o directamente no funcionaban en esta nueva máquina.

ZX Spectrum +2A
Amstrad. 1987.

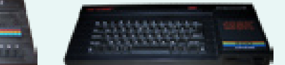
Amstrad acercaría un poco más el ZX Spectrum a su línea de ordenadores. Aprovechando el trabajo realizado en el Amstrad +3, los ingenieros de la firma británica simplificaron el diseño del Spectrum optimizando la composición de la placa madre y de algunos chips internos. El resultado fue una máquina nueva que también presentaría algunos problemas de compatibilidad con ciertos juegos.





ZX Spectrum +3
Amstrad. 1987.

Último modelo producido bajo la marca Spectrum. Amstrad lo estuvo fabricando hasta diciembre de 1990, momento en el que decidió abandonarlo a pesar de las ventas más que positivas que cosechaba en ese momento. El cambio más destacable era la inclusión de una unidad de disco de tres pulgadas y la compatibilidad directa con el sistema operativo CP/M. Desgraciadamente también aumentaron las incompatibilidades.



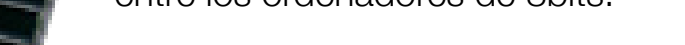
al Spectrum Plus anteriormente citado, pero con 128 gloriosos KB de memoria RAM y unos nada desdeñosos 32KB de ROM, compartía además el chip Yamaha AY-3-8912 (que añadía una polifonía de 3 canales y ampliaba la gama cromática a 7 octavas) con el propio MSX y con la Nintendo Entertainment System de Nintendo. Poseía mayor número de conexiones, como una salida de vídeo RGB, un conector MIDI, otro tipo RS232 y un teclado numérico adicional a modo de calculadora en el territorio español, donde curiosamente la máquina vio la luz medio año antes que en Inglaterra de la mano de Investronica, marca perteneciente a El Corte Inglés. A pesar de la evidente mejora y el éxito cosechado no obtuvo el nivel de ventas del modelo anterior de 48KB, y de cara a los jugones las ventajas eran más bien escasas en un principio, si exceptuamos algunos títulos que eliminaban la multicarga o que incorporaban características exclusivas, como niveles o música sólo en ordenadores de 128KB, como La Abadía del Crimen, exclusivo para esta última versión, o la fase de rappel en Hostages, que sólo se mostraba en el mismo modelo.

Posteriormente el modelo de 128 dio lugar a varios submodelos tras la venta de Sinclair a Amstrad en 1986, dando lugar al ZX Spectrum 128 +2 que tenía la unidad de casete en la misma carcasa del ordenador, al ZX Spectrum 128 +3, que venía con unidad de disquete de 3" y una mejora del BASIC llamada +3BASIC, y el ZX Spectrum 128 +2A/B que tenía la carcasa del +2 y características del +3. No incluía disquetera pero si el +3BASIC.

En paralelo Investronica, a la desesperada al verse privada de la licencia para fabricar o distribuir las máquinas de Sinclair debido a que Amstrad se había metido de por medio, lanzó el Inves Spectrum+ modificando la ROM original para evitar problemas legales, incluyendo 64KB de RAM incompatibles totalmente con los modelos de 128 y añadieron una interfaz de joystick interno. El ordenador fue incompatible con ciertos juegos y fracasó en gran medida. Hubo también varios modelos clónicos a lo largo de toda la historia del Spectrum, algunos con permiso... y otros no, e incluso Amstrad llegó a trabajar en un posible sucesor del ZX Spectrum 128 +3 manteniendo los 8bits pero con soporte de modos de vídeo avanzados y memoria comparable a la de máquinas de 16bits, pero ya era tarde, y en el año 1991 se retiraron del mercado ante la popularización y empuje de las máquinas de 16 bits.

Aún así tras el cese de su fabricación todavía quedaron unos últimos coletazos pues algunas compañías de renombre asociadas a la máquina del señor Clive, como Ocean, y algunas otras desarrolladoras más modestas que no distribuían fuera del Reino Unido, seguirían con algún lanzamiento para la máquina. Con la muerte comercial ya pisándole los talones, si hay que dar una fecha para señalar como el "deceso" del Spectrum en nuestro país, podríamos apuntar enero de 1992, cuando salió en los kioskos el último número de la Microhobby, la revista más importante en España dedicada a dicha máquina durante 7 largos años y que no tenía otro remedio que dar paso a otras publicaciones centradas en las videoconsolas y ordenadores de 16 bits.
Si sumamos todas las versiones de los juegos -para 16, 48 y 128- nos encontraríamos con miles de juegos para ZX Spectrum, y saber la cifra exacta resulta una misión imposible tras el baile de cifras que muestran diversas fuentes, que la sitúa desde unos 15.000 hasta los casi 30.000. En todo caso podríamos afirmar que se trata de uno de los catálogos mas extensos de la historia de los videojuegos y seguramente el mas extenso de entre los ordenadores de 8bits.





Diversión por los cuatro costados

El Reino Unido es desde luego uno de los valuartes más importantes en producción de software para los ordenadores de Sinclair, pero mención especial merece en la historia del Spectrum hablar del aporte español, y no solo por la simbiosis con Investrónica, sino también debido a la creación de videojuegos en lo que se ha dado por llamar "la edad dorada del software español". Auténticas joyas lúdicas, docenas de empresas dedicadas a la industria, grandes desarrolladores y

ES MOMENTO DE JUGAR



Si por algo se caracterizaba también el ZX Spectrum era por la cantidad ingente de videojuegos que podían encontrarse para la máquina. Eran tiempos en los que prácticamente cualquier persona con algo de iniciativa y conocimientos de programación podía tentar la suerte y desarrollar un programa con mayor o menor fortuna. En la época proliferaron las programadoras españolas dejándonos para el recuerdo un buen puñado de títulos que han pasado a la historia por su calidad y/o originalidad. Topo, Dinamic, Opera, Zigurat... son nombres que en los años ochenta brillaban con luz propia y copaban las portadas de las revistas españolas dedicadas al sector. A continuación te presentamos un breve repaso de algunos títulos españoles que nos han parecido interesantes por alguna razón, categorizados por género. ¡Pásalo bien!

ARCADE

Army Moves
Dinamic (1986)

Navy Moves
Dinamic (1988)

After the War
Dinamic (1989)

Mad Mix Game
Topo Soft (1988)

Astro Marine Corps
Dinamic (1989)

Narco Police
Dinamic (1990)

ESTRATEGIA

Wargame
Microhobby (1985)

Objetivo: La Moncloa
Software Center (1986)

Elecciones Generales
Hobbypress (1986)



Genghis Khan
Positive (1991)

TABLERO



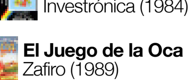
El Constructor
Ventamatic (1984)



Parejas
Software Center (1984)



Batalla Naval
Investrónica (1984)



El Juego de la Oca
Zafiro (1989)

Parchís
Investrónica (1984)

1, 2, 3, Responda otra vez
Cheetahsoft (1984)





Megachess
Iber (1988)

VARIOS



Tute
Investrónica (1984)





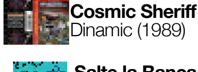
La Escoba
Microhobby (1985)



Point and Dash
Creativos Editoriales (1985)



El Equipo A
Zafiro (1988)



Cosmic Sheriff
Dinamic (1989)

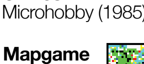
Salte la Banca
Millansoft (1992)



Artist
Dinamic (1984)



Chinos
Microhobby (1985)



Mapgame
ERBE (1985)



Score 3020
Topo Soft (1989)

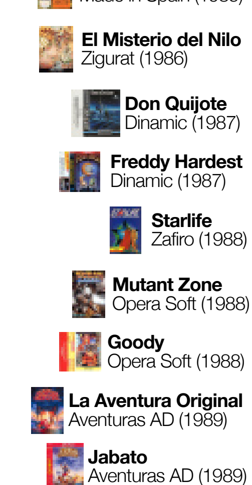


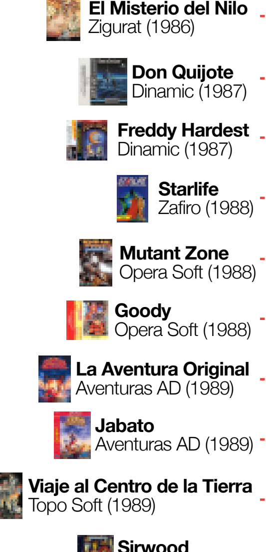


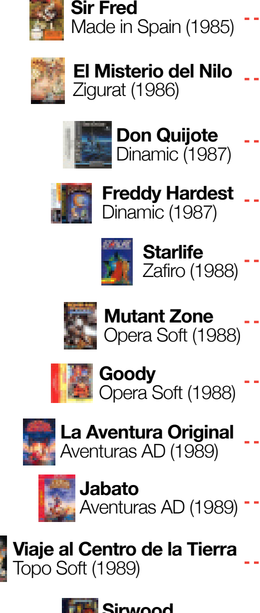


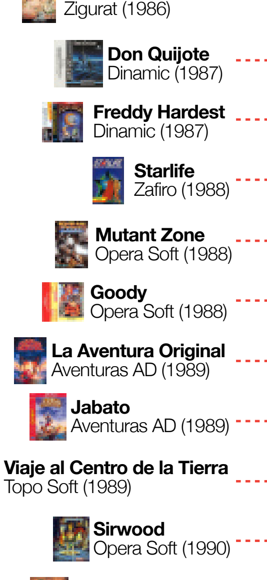
Enchanted
Positive (1989)

AVENTURA











Abu Simbel Profanation
Dinamic (1985)

Sir Fred
Made in Spain (1985)

El Misterio del Nilo
Zigurat (1986)

Don Quijote
Dinamic (1987)

Freddy Hardest
Dinamic (1987)

Starlife
Zafiro (1988)

Mutant Zone
Opera Soft (1988)

Goody
Opera Soft (1988)

La Aventura Original
Aventuras AD (1989)

Jabato
Aventuras AD (1989)

Viaje al Centro de la Tierra
Topo Soft (1989)

Sirwood
Opera Soft (1990)

Cozumel
Aventuras AD (1990)

Camelot Warriors
Dinamic (1985)

Livingstone Supongo
Opera Soft (1986)

Phantomas
Dinamic (1986)

La Abadia del Crimen
Opera Soft (1987)

Khazzad Dum
SPE (1987)

Titanic
Topo Soft (1988)

La Guerra de las Vajillas
Aventuras AD (1988)

El Capitán Trueno
Dinamic (1989)

La Espada Sagrada
Topo Soft (1989)

Toy Acid Game
Iber (1989)

Livingstone Supongo 2
Opera Soft (1989)

Chichén Itzá
Aventuras AD (1990)

La Aventura Espacial
Aventuras AD (1990)

DEPORTES



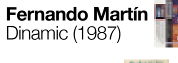
Rocky
Dinamic (1985)



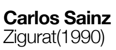
Ángel Nieto
Opera Soft (1990)



Jai Alai
Opera Soft (1991)



Fernando Martín
Dinamic (1987)





Carlos Sainz
Zigurat(1990)

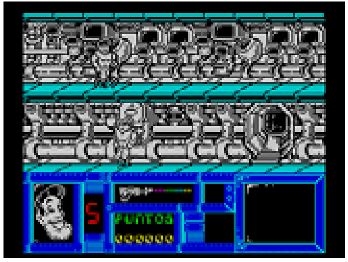


NACE UNA ESTRELLA

DON QUIJOTE
PARTE I
PROGRAMA: EGROJ
GRAFICOS: PABLO Y EGROJ
COPYRIGHT DINAMIC SOFTWARE 1987



Una saga clásica de Dinamic: Army Moves fue el pistoletazo de salida de esta serie arcade.



El bueno de Freddy en apuros: El "playboy" español tendrá que escapar de la base enemiga si quiere seguir con sus fiestecitas de una pieza.

distribuidoras que supieron traer lo mejor del extranjero y adaptarlo a nuestro mercado, en fin, gloria bendita. Una situación en el panorama español de los videojuegos que no se ha vuelto a repetir posteriormente, y al que le siguió una etapa prácticamente desierta con el dominio de los 16 bits a los que los programadores patrios no supieron adaptarse al 100%.

Ya por aquel entonces podíamos disfrutar de juegos de todo tipo de géneros y, al igual que hoy, no era extraño utilizar el enganche de un personaje conocido. En algunos casos se trataban de juegos deportivos como Michel Fútbol Master de Dinamic publicado en el año 1989. Su compañero de equipo Emilio Butragueño tampoco se quedó atrás, y se lanzaron dos entregas inspiradas en el jugador, o más bien una y media pues la segunda no era mas que una fusión de dos juegos de Lineker. La primera parte venía de la mano de Topo Soft y a pesar de ser de calidad inferior a otros títulos fue el juego español de 8 bits mas vendido de la historia arrebatándole el puesto a Fernando Martin Basket de Dinamic. La "segunda parte" era bastante más variada ¿y cómo no iba a serlo si eran en realidad dos juegos en uno? Erbe cogió dos juegos realizados por Gremlin Graphics, "Gary Lineker's Superskills" y "Gary Lineker's Hot-Shot!", y simplemente "los unió" y lanzó en el territorio español con el título aquí conocido de Emilio Butragueño 2, seguramente por razones de marketing pues Lineker si bien era conocido de su época en el F.C. Barcelona ya no gozaba de la popularidad que si poseía el astro madridista. Además, había que competir con el mencionado juego de Michel, mucho mas variado que la primera entrega del Buitre.

En el caso de los juegos deportivos el videojuego tenía relación directa con el personaje conocido contratado pero en otros casos había diversidad en dicho aspecto y así nos encontramos algún caso curioso como el "Sabrina" de Iber, que mostraba una sugerente imagen en portada y rezaba "juega a ser mayor" pero que, obviamente, nada tenía que ver con el juego que nos íbamos a encontrar; o por el otro lado Bruce Lee de U.S Gold y distribuído por ERBE (1984) en el que el famoso personaje buscaba el secreto de la inmortalidad.



Controvertida portada: El caso de "Game Over" de Dinamic es uno de los más conocidos. La censura que sufrió la imagen de Luis Royo en otros países como el Reino Unido.

Era también muy habitual valerse del cine, la literatura o el comic dándonos grandes juegos como "Robocop" de Ocean (1988), compañía especialista en conversiones provenientes de la gran pantalla; "Don Quijote" de Dinamic (1987), que mediante una aventura conversacional nos convertía en protagonistas de tan universales líneas o "Mot" de Opera Soft (1989) y "Lorna" de Topo Soft (1990), ambos basados en comics ilustrados por el prolífico Alfonso Azpiri, que además contribuyó con sus lápices a hacer aún mas dorada ésta época con multitud de portadas.

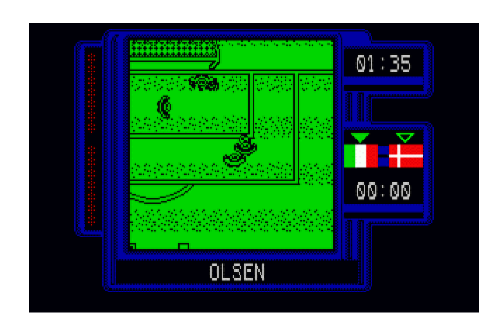
Y es que de hecho en aquella época en la que las máquinas de 8bits han dejado carátulas que no faltan a su cita en las discusiones de "peores portadas de la historia" con aberraciones como los MegaMan de N.E.S. o los primeros juegos de Master System, en España tuvimos patente aquí también nuestra edad dorada gracias a la suerte de contar con la fantasía y la provocación esporádica de manos como las de Luis Royo o el mencionado Alfonso Azpiri que eran fijos de las grandes distribuidoras españolas como Dinamic, Topo Soft, Opera Soft o Erbe. Sus lápices nos hicieron soñar con mundos llenos de historias antes incluso de poner el juego siquiera y en muchos casos nos incitaban a la compra por sí mismas.

De la mano de Azpiri teníamos portadas fantásticas y en ocasiones sensuales pero con un toque deliciosamente onírico. Una de mis portadas favoritas y que además acompañaba a uno de mis primeros juegos -aunque en su versión Pc he de reconocer- es la de "Sirwood" de Opera Soft (1990) que no solo presentaba una estupenda presentación sino que llevaba al Spectrum a un nivel que se dudaba posible por aquel entonces al hacer que el ZX SPectrum manejase 4 planos de scroll. Para todos aquellos amantes de esas míticas portadas hace poco que se publicó de mano de Planeta DeAgostini un recopilatorio con portadas, bocetos, imágenes de los juegos y algún comentario. Además el libro se nos muestra como si de una casete de Spectrum se tratase y por la contraportada podrás ver el típico diseño de la cinta con su pegatina de 48/128k e incluso el precio a modo de los típicos que se manejaban por aquél entonces.

No podemos dejar de mencionar juegos que cayeron



Videoaventuras, deportivos, plataformas, arcades... realmente en Spectrum nos podemos encontrar con prácticamente todos los géneros de los videojuegos razonablemente bien representados. Don Quijote fue una de las aventuras conversacionales de más éxito gracias a su protagonista y al buen trabajo de Dinamic; Sir Fred, de Made in Spain se convirtió en una de las obras maestras del software español en el que teníamos que guiar a nuestro caballero a través del castillo de los Beni-Gómez para rescatar a nuestra princesa; Michel fútbol master, la competencia del extraño caso "Emilio Butragueño 2" también destacó en las listas de ventas; Abu Simbel disfrutó de muchos años de gloria gracias a su endiablada dificultad y a remakes posteriores; y A.M.C. un estupendo arcade tardío de finales de los 90 también de Dinamic.



bajo los pinceles del segundo en discordia, Luis Royo, como por ejemplo Game Over de Dinamic que llegó a ser censurada allende nuestras fronteras a la par que fue uno de los 3 juegos españoles mas populares en el Reino Unido junto con el anteriormente mencionado Fernando Martín y el Army Moves también de Dinamic. También tenemos a "La Aventura Espacial" de Aventuras AD que fue un intento de simplificar las por entonces tan famosas aventuras de texto mediante un sistema de menús y famosa por la larga y tediosa lista de siglas que posee. Como curiosidad añadida comentar que en su época se publicó una trilogía de libros de estilo cyberpunk que compartían portada con los dos juegos mencionados y cuya primera entrega se titula "Cuando Falla la Gravedad".

El Spectrum ha muerto, ¡larga vida al Spectrum!

Tras la muerte comercial del producto muchos se resistían a dejar de jugar su extensísimo catálogo así que aunque lo que ya primase fuesen el Amiga 500, el Atari ST o los Pcs, sin llegar a pasar un año desde aquel último número de la MicroHobby, comenzaron rápidamente a verse los primeros emuladores. Pero claro, en aquella época internet no estaba al alcance de cualquiera así que el primer emulador de Spectrum distribuído de forma masiva en España nos llegó con la revista PcMania en Diciembre de 1992 bajo el descriptivo nombre de "Spectrum" de la mano de Pedro Gimeno.

Posteriormente gracias a la difusión de internet se convirtió en algo común la creación de repositorios ftps y luego páginas webs creadas por antiguos usuarios donde se alojaban prácticamente todo el catálogo listos para ser emulados y llegamos al punto de hoy donde nos encontramos no solo emuladores y juegos colgados sino páginas enteras dedicadas con imágenes, comentarios, notas, reportajes, foros, entrevistas y demás como la excelente http://www.computeremuzone.com centrada en la llamada edad de oro del software español en la cual el Spectrum tuvo mucho que ver.

Hoy por hoy hay varios emuladores disponibles para que cualquier amante del Spectrum pueda recordar aquellos tiempos. Por fortuna el Spectrum es una máquina perfectamente emulada que incluso permite la emulación de los clónicos "potenciados" que salieron y opciones tan curiosas como incluso cargar los juegos con una casete externa a través de la tarjeta de sonido.

Las opciones son numerosas y para multitud de plataformas. Por mencionar solo algunos, los mas puristas -teniendo en cuenta todo lo purista que se puede ser jugando bajo un emulador- puede utilizar el clásico "RealSpectrum" bajo MS-DOS o Windows; si por el contrario utilizas alguna distribución de Linux o MacOS no hay problema pues tienes FUSE; ¿que lo que tienes es una PDA y quieres jugar allá donde vayas de viaje con ella?, SpectrumAnyWhere es tu aliado; hay versiones incluso para videoconsolas como Dreamcast, PlayStation o XBOX -Dreamspec- o portátiles como el ZXDS. Tan solo tienes que visitar una de las numerosas webs al respecto -la mencionada computeremuzone tiene una buena lista con descripciones o la clásica http://www.emulatronia.com que desde hace años recopila todo lo relativo a emulación o la mas específica http://www.worldofspectrum.org/ dedicada por entero al ordenador que nos ocupa por poner solo tres ejemplos-, curiosear un poco y probar el que mas te convenza.

De un tiempo a ésta parte se ha dado un paso mas al respecto facilitando aún mas si cabe el poder jugar en cualquier momento y sin complicaciones pues hay páginas que te permiten jugar directamente en la propia web a los juegos ofertados. Si os llama la atención podéis echar un ojo a páginas como http://www.zxspectrum.com que cuenta con una clasificación por años de publicación o http://www.relaxate.com/emuladores/sinclair/spectrum.php

Pero hay gente que no se conforma con jugar en su navegador, en su videoconsola o ni siquiera utilizando un emulador para Pc intentando imitar al máximo el ordenador original. Gente que aún hoy día sigue jugando con su Spectrum y, de hecho, gente que tras haberse deshecho de él hace tiempo o no haber podido tenerlo ahora son adultos y se han dedicado a retomarlo comprando máquinas que un día podías encontrar liquidadas en mercadillos o tiradas en un cubo de la basura y que cada vez escasea mas por la pequeña demanda mantenida unida a que las máquinas están a punto de cumplir entre 25 y 30 años y van fallando sin posibilidad en muchos casos de reparación.

De hecho hay gente que incluso no se conforma con desempolvar su viejo Spectrum o adquirir uno junto con juegos en casete y rejugar los clásicos sino que incluso han surgido grupos dispuestos a dejarse su tiempo libre programando de nuevo para tan añeja máquina. Y así podemos ver compañías como Compiler Software -http://compiler.speccy.org/index.php?lang=esp-, compuesto principalmente de 4 personas pero con la inestimable ayuda de colaboradores externos, no solo ha sacado varios juegos como ZX Columns o su mas reciente Sokoban sino que además se atreven a editar juegos de otros desarrolladores... ¡¡EN CINTA!! como han hecho con "Escuela de Ladrones" de World XXI Soft Inc. -http://ws.vtrbandaancha.net/Es/Princ.htm-.

Y con ésto acabamos nuestro repaso al ayer y hoy. Servidor no puede aguantar mas la nostalgia despertada con la elaboración de éste reportaje y va ahora mismo a echarse una partidita a La Abadía del Crimen. ¡Sed buenos! :)



NACE UNA ESTRELLA

COMPILER SOFTWARE

Javier Vispe Mur 'Zyloj' de Compiler Software (http://www.speccy.org/compiler/) se ha prestado a respondernos una serie de cuestiones tras unos pocos días de descanso después de que haya finalizado la RetroEuskal a la que asiste cada año. En sus propias palabras " en Compiler Software tenemos como meta la creación de nuevos programas (principalmente juegos) orientados a divertir, en contraposición a muchos de los juegos actuales, que se centran exclusivamente en el impacto visual y sonoro. La mayoría de juegos que realizamos los creamos para la plataforma de la cual nacieron todas nuestras aficiones informáticas, el Sinclair ZX Spectrum".



Para ir calentando, empecemos con algo fácil ¿emulador o Spectrum original?

El original, ¡por supuesto!.

Bueno, lleváis unos cuantos juegos ya y parece que seguís en ello lejos de dejarlo. ¿Placer o trabajo?

Todo esto lo hacemos por placer y diversión. Somos un grupo de amigos y tratamos de pasarlo lo mejor posible cuando nos queda tiempo para disfrutar de esto, que con los años, por desgracia cada vez es menos. Como puedes ver, lo de pasar a un ámbito profesional con lo 8 bits no es nuestro objetivo. :)

¿Programáis con el propio spectrum o utilizais Pcs o alguna otra máquina para teclear el código, probarlo bajo un emulador y como paso final ya pasarlo a probar en un Spectrum?

Trabajamos en plataformas actuales, usando compiladores cruzados o directamente en ensamblador de z80, que es como se le saca provecho a estas máquinas. Realmente, tampoco cambia mucho de como se hacía en la época comercial del Spectrum, que a excepción de los primeros años, casi toda la producción se realizó en sistemas mucho más potentes.

No solo os habéis dedicado a hacer juegos para el Spectrum y diseñar caratulas para cinta o disco sino que también distribuis juegos de terceros. En el caso de "Escuela de Ladrones" incluso habéis publicado el juego en cinta. ¿Cómo se os ocurrió? ¿Cómo habéis conseguido editar juegos en cinta hoy día cuando parecería que ya es imposible conseguirlas siquiera para grabar uno mismo? ¿Qué tal ha ido la experiencia?

Fuimos pioneros en volver a comercializar juegos para Spectrum en formato físico. Nos preocupamos de buscar proveedores (incluso en el extranjero) que nos permitieran fabricar y distribuir los juegos con un acabado equivalente al producto que se comercializaba en los años ochenta en las tiendas. Nuestra experiencia sirvió a otros grupos desarrolladores que nos pidieron la información y siguieron nuestros pasos. En definitiva, esta aventura ha permitido que a día de hoy haya una amplia oferta de cara al consumidor.
En cuanto a "Escuela de ladrones", nos pareció interesante importar la idea que llevaba ya aplicando otro grupo en la producción de MSX, Matranet (http://www.matranet.net/). Hay programadores que crean un juego y lo distribuyen digitalmente, pero no se deciden a dar el salto a la producción en formato físico. Compiler software se ofreció a producir el juego en cinta, distribuirlo y comercializarlo sin coste alguno para el programador, el cual, además, recibe un porcentaje por cada unidad vendida. De esta forma se premia la labor de la gente que se dedica a mantener vivo el mundillo con nuevas producciones, y se trata de animarles a que sigan creando nuevos juegos.
La experiencia ha resultado positiva, en primer lugar para el programador viendo que su trabajo es apreciado y recompensado, y para nosotros, que a pesar de las reticencias de algunos sectores en cuanto a esta iniciativa, ha resultado ser muy beneficiosa. De hecho, ya hay otros grupos que también producen y distribuyen el material de otros programadores.

Pero parece increíble que aún hoy exista gente que fabrique casetes. ¿Los hicieron de forma exclusiva para vosotros u os enterásteis de algún lugar que aún los fabricase por algún motivo? Coméntanos "de dónde salen las casetes" a estas alturas...

En el primer mundo donde vivimos hay muchos jóvenes que ya no conocen lo que es una cinta de casete, una cinta de vídeo o un vinilo, y en pocos años no sabrán lo que es un CD. Sin embargo, muchos países del tercer mundo siguen funcionando con sistemas analógicos. Mientras en África y Oriente Medio sigan usando autorradios con casete, supongo que seguirá habiendo stock.

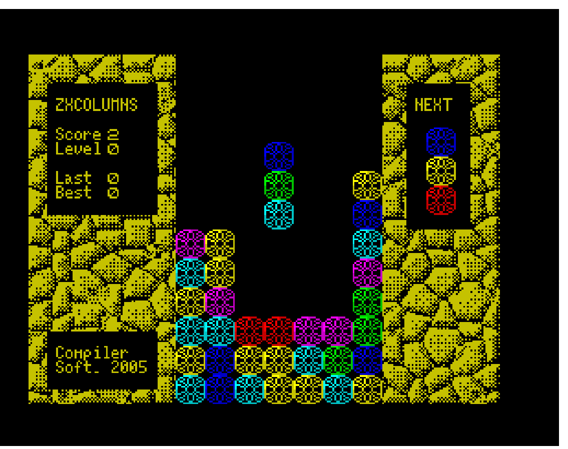
Ocurre algo curioso y es que mientras el software es cada vez mas fácil de conseguir gracias a Internet, sin embargo el hardware es cada vez más escaso al irse estropeando los componentes. ¿Qué recomendaríais a alguien que quisiese hoy día conseguir un Spectrum?

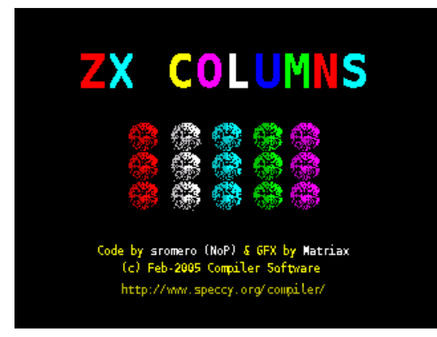
Que adquiera el modelo que más le guste, sabiendo las limitaciones que tiene en cuanto a mantenimiento, y que lo complemente con algún dispositivo de almacenamiento moderno basado en tarjetas Compact flash o SD (por ejemplo, DivIDE). Con eso tiene diversión para rato. Eso sí, que se cuide de los especuladores que pretenden vender Spectrums a precio de oro. ;)

¿Se puede reparar todo componente "ad infinitum" o llegará el día en que ya sólo nos quedarán los emuladores? ¿Se siguen pudiendo conseguir piezas fácilmente o ya sólo se puede "tirar con lo que hay"? ¿Creéis que podría ser factible una reedición para nostálgicos de alguna forma?

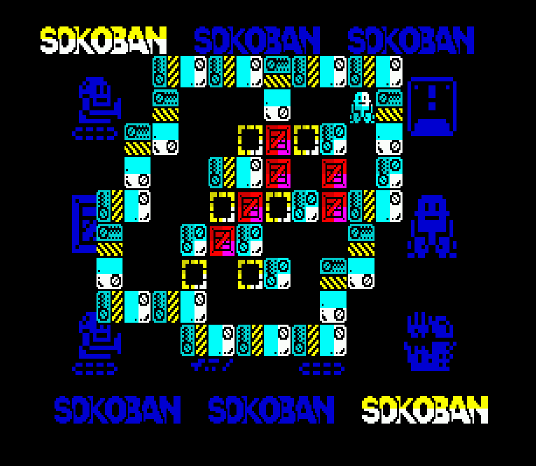
A día de hoy es relativamente fácil reparar un Spectrum. El componente que hasta ahora no tenía ninguna solución era la ULA, y desde hace unos meses, está completamente documentado, con lo que es cuestión de tiempo que alguien se decida a producir un componente sustitutivo. Pero claro, para eso los aficionados al Spectrum deben demostrar que hay realmente un interés comercial, para hacer factible la inversión necesaria.
Ligado a esa resistencia tradicional a pagar por servicios,software o nuevo hardware en la comunidad de Spectrum, creo que hay que ser pesimista en cuanto a la reedición de la plataforma en una nueva máquina. Muy pocos estarían dispuestos a pagar el precio que costaría fabricar un nuevo modelo a la imagen y semejanza del One Chip MSX que se comercializó hace unos años en Japón.

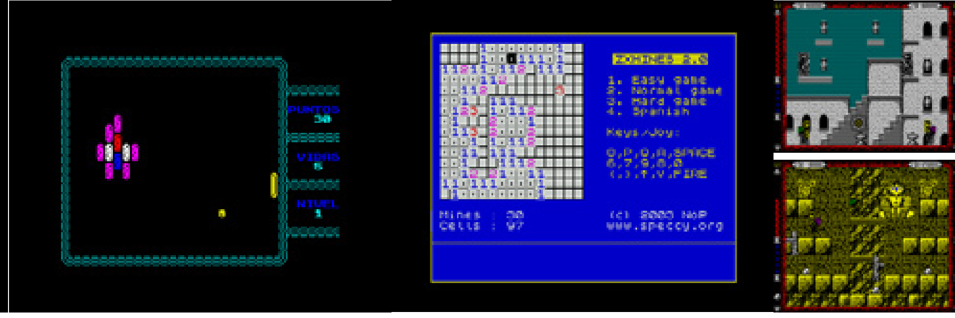
Terminemos de quitarle a la gente el miedo a no saber cómo jugar esos clásicos en el Spectrum original: ¿Dónde se pueden documentar para conseguir que el Spectrum lea los archivos de roms de las citadas tarjetas SD? ¿Sería posible grabar una rom en un MP3 y cargarlo como si de un casette se tratase pero de forma mas similar a la original? ¿O incluso pasar una ROM a una cinta?





Los "rubís" tambén en Spectrum El clásico puzzle que Sega sobreexplotó en sus consolas llevado maravillosamente a un ZX Spectrum.





De todo un poco: Sokoban, Arkanoid, ZX Mines... auténticos programas para pasarlo bien. En las últimas fotos “Escuela de dragones”, editado en cinta como antaño.

Bueno, los juegos de Spectrum no se les puede denominar roms (a excepción de menos de una decena de juegos que se comercializaron en cartucho). Son volcados de medios analógicos. :)
Usar tarjetas Compact flash, SD o incluso discos duros IDE, supone utilizar un sistema de almacenamiento de acceso aleatorio, como si lo hiciéramos prácticamente desde un pc o una disquetera. Pero también hay métodos para cargar juegos desde archivos mp3, wav o audiocd a mucha mayor velocidad que desde cinta. A modo de ejemplo, el clásico Manic Miner puede cargar a través de la entrada de sonido habitual en unos 30 segundos. Para ello hay que procesar los volcados digitales de los juegos originales a través de herramientas disponibles.
Para documentarse en estos aspectos no hay nada como google, pero un buen sitio para comenzar son los foros y el wiki de speccy.org (http://www.speccy.org/) (http://wiki.speccy.org/), donde ya hay recogida bastante información, y además hay usuarios dispuestos a ayudar a quien lo necesite.

¿Y el tema de los Joysticks como va? Supongo que ya no fabrican compatibles, ¿hay alguna forma de acoplar algún otro tipo de joystick o para tal efecto habría que tirar necesariamente de emulador o segunda mano?

Es relativamente fácil encontrar joysticks de norma atari (o adaptarlos a la norma de amstrad para los modelos de 128K) en el mercado de segunda mano, e incluso nuevos. Para aquellos manitas del soldador, también tienen disponibles en internet esquemas para conectar por ejemplo los mandos de una playstation 2. Y si no, siempre pueden comprar los componentes y fabricarse un mando arcade artesano.

¿Creéis que con todo lo que se sabe hoy día podéis hacer juegos antes imposibles o por el contrario al dedicarse anteriormente los grupos de trabajo a ésto a tiempo completo había juegos que hoy día no podríais igualar?



Hoy en día tenemos mucho medios para producir juegos, y ninguna fecha de entrega que nos impida realizar un juego tal como se plantea en su inicio. Sin embargo, no se ha llegado al nivel de calidad que se consiguió en la época comercial de la máquina. En primer lugar, porque no nos dedicamos exclusivamente a esto. En segundo lugar, porque hemos llegado 25 años tarde y está todo inventado. Hagamos lo que hagamos, lo hemos visto ya en otros juegos. Y en tercer lugar, porque nos falta creatividad. En ocasiones somos demasiado nostálgicos y sólo tratamos de imitar aquello que se vio en nuestra infancia/juventud. No se trata de inventar un nuevo género, pero al menos, que las limitaciones que nos impone la máquina se conviertan en un reto para hacer algo divertido, bien acabado y original. Para coger una imitación mala de un clásico, mejor ponerse con el clásico, ¿no crees? :)

La mayoría de los juegos que salen hoy día son para 48ks ¿No os habéis planteado hacer en algún momento algo para 128ks que exprimiese aquel ordenador al máximo?

Pues sí. Nosotros nos hemos planteado cosas, y ahí están en estado de producción. Sin embargo, entre el trabajo y la vida personal, no se puede avanzar tanto como uno quisiera. Y si a eso añades que no sólo te dedicas a hacer juegos y montas exposiciones, eventos retroinformáticos, preservación de juegos, etc. ¡es que ni con un agujero de gusano se llega a todo! :D

A título personal teniendo en cuenta el baile de características de todos los Spectrum que hubo ¿cuál consideráis que fue la mejor máquina?

Me quedo con los dos primeros modelos, el de teclado de gomas en sus variantes de 16 y 48K. Son los que colaboraron a expandir el mercado doméstico de ordenadores, y eran todavía máquinas serias. Los modelos posteriores les tengo cariño, pero siendo realistas, terminaron siendo simplemente juguetes electrónicos baratos para niños.

¿Qué quieres decir con “máquinas serias”? ¿Tenían algo que los posteriores no o te refieres al tratamiento que recibían del fabricante que lo ponía mas como un ordenador multiuso económico que como un mero instrumento de videojuegos?

No hay más que echar un vistazo a los anuncios comerciales de la marca mientras estuvo en manos de Sinclair research y los que salieron bajo la propiedad de Amstrad. La primera dio al ordenador un marcado carácter profesional y educativo, con multitud de periféricos creados a tal destino, y con series de software de carácter didáctico y de oficina. Los modelos fabricados por Amstrad estaban destinados a cubrir un sector de consumo de perfil bajo, con máquinas baratas (aunque muy robustas) y destinadas exclusivamente a jugar. Se seguía explotando el mercado que se había generado (y la popularidad de la marca), que todavía era muy importante, y no se le hacía la competencia directa a los modelos propios de la empresa de Alan Sugar (CPC, PCW o PC). El Spectrum dejó de ser lo que había pensado su creador para convertirse en el juguete tecnológico barato de quien no podía aspirar a un ordenador de 16 bits.

Choca leer esa preferencia teniendo en cuenta que el teclado de goma precisamente solía ser criticado porque se estropeaba fácilmente o no tener preferencia por un modelo con 128ks o disquetera.

A nivel histórico y cultural, los modelos más modernos no pueden competir en importancia con los que realmente iniciaron todo, por muchos defectos que tuvieran. :)

Y ya para terminar, para aquellos a los que éste reportaje haya empujado a eBay raudos echémosles una mano al bolsillo... ¿qué precio es razonable por un Spectrum de 48 o 128ks?

No pagues más de 40 euros. Se ve demasiado material en condiciones bastante deplorables y con unos precios de escándalo. Por desgracia, España es el único país donde abunda esta práctica.

Sin más agradecer el valioso punto de vista de todos estos aspectos por parte de alguien que conoce el Spectrum “desde dentro”. Desde RetroManiac os deseamos suerte en “vuestra afición” y que nos sigáis regalando nuevas obras para todos los nostálgicos.

Un abrazo.





PC-Kid

Dinosaurios con cara de huevo: Siempre nos hemos preguntado que representarán esos enemigos tipo dinosaurio con un cascarón en sus cabezas y armados con un hacha prehistórica. En cualquier caso, ¡acaba con ellos a base de cabezazos!



SISTEMA: PC-Engine
AÑO: 1990
GÉNERO: Plataformas
PROGRAMACIÓN: Red Company
PUNTUACIÓN: ✱✱✱✱✱

Crear una mascota para una plataforma determinada es tan viejo como los propios videojuegos. Sega tenía su Sonic, Nintendo a Mario, ¿y NEC con su Turbo Grafx? Para desconsuelo de la compañía japonesa no había un personaje oficial que representara su consola.

Quizás por esta necesidad imperiosa de asociar una mascota a la videoconsola, surgió la idea de PC-Kid (alias BC-Kid, alias Bonk, alias FC-Kid, alias… dejaremos para otro momento los desvaríos de sus nombres), un cavernícola cabezón muy simpático repleto de energía y buen humor, que provenía de una serie de cómics editados en una revista sobre Pc-Engine en Japón y que protagonizó los mejores plataformas que se pueden encontrar para la consola de NEC.

Programado por los incansables Red Company en colaboración con Atlus y Hudson, PC-Kid nos lleva a un mundo prehistórico habitado por todo tipo de dinosaurios, trogloditas y otros campechanos bichos cuya única intención es hacer que no llevemos a buen fin nuestra misión, salvar a la princesa Za, una especie de pequeño dinosaurio rosáceo secuestrada por el terrible emperador Droll, un tironasaurio con muy malas pulgas que serviría como archienemigo de PC-Kid en numerosas entregas. Incluso hoy en día comprobaremos que sigue siendo un título muy accesible y divertido, que se aprovecha por un lado de un diseño de niveles exquisito (aunque algo lineales), y por el otro de los divertidos ítems que otorgan poderes temporales a nuestro protagonista, nunca olvidaremos los caretos de nuestro personaje al tragarse los cachos de carne que hacen las veces de "power ups". Podremos aturdir a nuestros enemigos o ser invulnerables durante un tiempo, como mandaban los cánones de la época. Nuestro ataque estándar tampoco era cosa de risa, un buen cabezazo y mandábamos al limbo a la mayoría de los enemigos que se cruzaban en nuestro camino.

Técnicamente sencillo (algo que mejoraría en las secuelas, sobre todo en la tercera parte), pero muy agradable de ver gracias a unos gráficos resultones, especialmente el sprite de nuestro protagonista, dotado de una amplia variedad de animaciones y expresiones (¡esos dientes agarrándose a las cornisas!). Efectos sonoros, músicas y demás no pasarían a la historia, pero sin duda, y gracias a un conjunto general más que notable y un espíritu plataformero perfecto que sólo los buenos desarrolladores otorgan a sus creaciones, estamos ante uno de los mejores plataformas de los 90, sentando las bases de una saga y un personaje que visitaría multitud de sistemas hasta nuestros días.



METAL SLUG Neo·Geo (Nazca/ SNK Playmore) **1996-2010**

A la salida de Irem de algunos de sus empleados para fundar su propia compañía, Nazca Corporation, le siguió el lanzamiento de uno de los mejores arcade de la historia. La saga Metal Slug sorprendió en los salones recreativos por su elevada calidad técnica (con reminiscencias de trabajos anteriores en Irem como In the Hunt o los dos Gunforce), la ajustada jugabilidad y los engrendros mecánicos que tanto suelen gustar a los japoneses. SNK adquirió Nazca, y a partir de ahí toda una serie de entregas que llega hasta nuestros días. Pasando por múltiples desarrolladoras con irregular resultado (Metal Slug 3D, Metal Slug 4...), las dos primeras partes sin embargo siempre serán recordadas por su acción directísima y diversión sin paliativos.


GALLERY

Reviews



Plataformas bajo tierra: Dadle una oportunidad a este título para iPhone/iPad que conjuga los gráficos y desarrollo de los plataformas de acción clásicos, con los métodos de control actuales.

LOADING No te pierdas los análisis de los clásicos en nuestras páginas. Toki (24), Knightmare (46), Bruce Lee (88)...







Wild Guns. Un clasicazo de Sunsoft que tuvo su origen en la NES/ Famicom de Nintendo y que tras su paso por diferentes plataformas llega en versión original para la Virtual Console de Wii.



Una agradable sorpresa

Las aventuras gráficas están otra vez de moda



No es que hubieran desaparecido, pero ya sabemos todos que las aventuras gráficas no ha pasado por su mejor momento de un tiempo a esta parte.

Ahora, y gracias a los nuevos lanzamientos desde la escena independiente, los tapadillos que siempre han estado ahí, y el interés mayúsculo, en nuestra opinión, que han tenido gente como Telltale Games, van y los de Lucas nos regalan una edición especial de su Monkey Island 2, y encima para multitud de plataformas (esperando estamos a que se decidan con la de OSX por cierto). En este número analizamos el juego basándonos en nuestra experiencia con las versiones para ordenadores compatibles e iPad, que además en este último caso nos ha sorprendido muy gratamente gracias a la adecuación perfecta de los controles aprovechando, ahora sí, la pantalla táctil del dispositivo de Apple. De todas formas, tanto si eres usuario de Xbox como de PS3, y te gustan los clásicos o las aventuras, no dudes que Lucas ha echado el resto adaptándose a los mandos de control típicos de las consolas. Tiene sus problemillas, ya los verás en nuestro análisis, pero es sin duda un reconocimiento en toda regla de un clasicazo de los años 90.

Hydro Thunder Hurricane para Xbox 360 también nos ha sorprendido gratamente. Sigue siendo ese título furioso y rápido que tanto nos gustó en la máquina original y en posteriores conversiones, pero creemos que podría haberse aprovechado algo mejor la licencia, y haber redondeado aún más el producto final. Y si eres uno de los viejos del lugar no dejes de echarle un vistazo a Uforia para NES y Wild Guns de SNES, ambos lanzados en la consola virtual de Wii durante las últimas semanas.

Pero no todo iban a ser miradas al pasado. También hemos analizado en este número de RetroManiac a la última creación de la todopoderosa Konami. Castlevania Harmony of Despair, el multijugador sobre la fórmula de los vampiros, Puzzle Quest 2, un fantástico híbrido entre puzzle y juego de rol/estrategia, o Söldner-X 2, el shooter horizontal por excelencia en PSN que también nos ha sorprendido gratamente.

.

El coste de las plataformas virtuales. ¿Microsoft points? ¿Wiipuntos? Cuando quieres comprar algo en el bazar de Xbox 360 o en la tienda de Wii, lo haces mediante “moneda virutal”, así que en retro MANIAC te explicamos su equivalencia con la pasta “terrenal”, que es la que de verdad cuenta:

100 Microsoft points (XLA) = 1,2€
100 Nintendo points (CV/Wiiware) = 1€
1€ (PSN) = mmmmm...

XLA: Xbox Live Arcade | **CV:** Consola Virtual | **PSN:** PlayStation Network



Monkey Island 2 Special Edition

La aventura gráfica en su máxima expresión

información

sistema:
XLA, PSN, PC, iPhone, iPad
origen:
EE.UU.
publica:
LucasArts
desarrolla:
LucasArts
lanzamiento:
7/7/2010
género:
Aventura Gráfica
jugadores:
1
precio:
10€

más

El final de Monkey Island 2 es considerado como uno de los más desconcertantes e inesperado de la historia de los videojuegos, y sorprendió a todos los jugones que llegaron hasta este punto por razones obvias. Ron Gilbert siempre ha comentado en entrevistas e incluso en su propio blog que le hubiera gustado desarrollar su propia idea sobre Monkey Island 3 en la que sería la explicación real de los hechos, y no la historia que tuvieron que inventarse Jonathan Ackley y Larry Ahern al principio de The Curse of Monkey Island para salir del paso. Aunque los autores originales nunca hayan renegado de esta entrega, (incluso lo recuerdan con bastante cariño), lo cierto es que no puede decirse lo mismo de La Fuga de Monkey Island, el último juego de la serie hasta la entrada de la saga "Tales of".

¡Yo maté a LeChuck! ¡Fui yo quien le envió al infierno! Podremos contar mil y una veces la famosa historia del fin del malvado pirata LeChuck, que nadie nos creerá, ni una pizca siquiera, y no será por nuestro temible aspecto de joven bucanero, ni por las bravuconadas que nos preceden, es que estos piratas son muy difíciles de convencer.

Desconozco el número de veces que habré visto la escena de la hoguera en la playa con nuestro pobre Guybrush tratando de convencer a dos piratas de que su historia es cierta a pesar de sus caras de hastío. Puede que las mismas ocasiones en que me asomé en lo alto de la montaña autoafirmándome con aquello de "¡Quiero ser pirata!". Son escenas y diálogos que a muchos de nosotros se nos han quedado impregnados en la mente como un maloliente escupitajo de grog, y que LucasArts parece empeñada en querer recordárnoslo de vez en cuando para que no perdamos costumbre con estas nuevas ediciones especiales de sus aventuras por antonomasia. El año pasado ya ocurrió con The Secret of Monkey Island, cuando Lucas anunció el primer día del E3 que se había enfrascado en el desarrollo de una edición especial de Monkey Island junto al anuncio de la serie Tales of Monkey Island. Gráficos mejorados en una resolución máxima de 1920x1080 para los ordenadores, y una versión reducida en el caso de iPhone, fueron sus mejores cartas de presentación, pero no olvidaríamos tampoco las mejoras sonoras, los diálogos doblados para la ocasión y la nueva interfaz, que convivían a la perfección con la versión de 256 colores original para todos aquellos nostálgicos empedernidos que quisieran revivir el juego tal y como era a principios de los 90. Con todo, los únicos puntos negativos en nuestra opinión fue cierta dejadez en el redibujado de algunos escenarios, y sobre todo el pelamen de Guybrush, una auténtica atrocidad que imaginábamos en un principio sería una broma de la desarrolladora norteamericana.

Problemas capilares aparte, parece que para la ocasión el estilismo de nuestro pirata cándido y torpón favorito no ha sufrido las inclemencias de ningún desdichado diseñador, y en esta edición especial de la segunda parte la verdad es que todo ha mejorado mucho. Los nuevos diseños para



los conocidos escenarios son excepcionales, dotados de una mayor profundidad y color que sólo la alta resolución podría dotar a esos viejos escaneados en 256 colores de 1992, y los sprites para los personajes son sencillamente maravillosos, dotados de una definición exquisita y una animación que por lo general raya a un buen nivel, sobre todo en el caso de Guybrush, que se mueve de forma muy suave sobre los decorados en contraposición al lógico escaso de frames del original. Sólo hay que echar un vistazo al pueblo de la isla Scabb al principio





Afinando el control: Para esta edición Lucas ha mejorado mucho los controles, adaptándolos para cada sistema. En consola por ejemplo se puede emplear el stick para manejar a Guybrush, y en la versión iPad / iPhone pulsando con los dos dedos a la vez podremos ver los objetos activos en la pantalla.

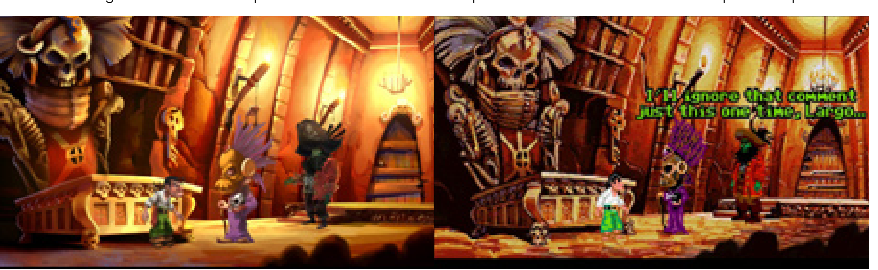
"Un reconocimiento más que evidente por un clasicazo de toda la vida. Muy recomendable seas o no fan del juego"



de la historia, para comprobar como la ambientación ha mejorado muchos enteros gracias a una paleta de colores más generosa y brillante, pero sin perder en ningún caso la esencia y el punto de vista de los trabajos originales. Más adelante podremos admirar también los trabajos realizados en la isla Booty, en la tienda de disfraces, genial, o en la propia mansión del gobernador(a) de estilo colonial. La verdad es que prácticamente todo lo que vemos en esta edición especial deja en evidencia el buen trabajo realizado con la parte anterior. El juego obviamente no ha cambiado, y sigue siendo una magnífica aventura repleta de giros narrativos, divertidos puzzles y muchas horas de diversión, sobre todo si te quedas atascado. Nos ha gustado por cierto la opción de contar con una serie de pistas (siempre que el jugador las quiera), disponibles en cualquier momento. Sin embargo, esta edición especial también tiene algunos problemas. Como sabréis, en cualquier momento podemos cambiar entre la versión remozada y la clásica, y es precisamente en la exactitud de esta última donde nos encontramos con los principales problemas. Empezando porque se ha eliminado la opción de escoger entre dos niveles de dificultad, la desaparición de las secuencias de créditos inicial y final (ya no aparecen nuestra querida lista de 50 cosas que podemos hacer ahora que hemos terminado el juego), y sobre todo la dudosa implementación del sistema iMUSE, que en la versión clásica brilla por su ausencia mediante un apaño que simula las transiciones sonoras del modelo original, y unos instrumentos que suenan bastante peor que en el original, como si hubieran sido grabados previamente utilizando para ello herramientas de compresión. El resultado en este modo es algo triste, sobre todo si aún hoy en día resuenan en nuestra cabeza los sonidos y composiciones originales, mucho más vivos y resultones. En cambio, la banda sonora renovada es increíblemente exquisita, gracias a la utilización de samples sobre instrumentos reales, unas composiciones que nos harán olvidar el desastre de la música en el otro modo y mucho más sonido ambiental. Además contaremos con la opción de activar una pista sonora con comentarios de los diseñadores originales del juego. Tener la oportunidad de escuchar al mismo tiempo a Ron Gilbert, Tim Schafer y Dave Grossman es un lujazo, sobre todo cuando comienzan a desvariar, contar chistes y anécdotas del desarrollo del juego y comentarnos, en definitiva, de lo que estamos viendo en ese momento en pantalla.

Puede que esta edición especial haya quedado coja en algún aspecto, como la irregular "emulación" de la versión clásica, sobre todo en cuanto al aspecto sonoro, o la eliminación de algunas características tipo los créditos originales, pero no cabe duda que el salto de calidad que presenta con respecto a la primera edición especial es enorme, gracias al mimo con el que se han tratado los rediseños de los personajes y escenarios, la tremenda banda sonora o la inclusión de los comentarios. Quizás podría haberse hecho mejor, puede que para una versión "ultimate" por ejemplo, pero por aproximadamente 10 euros aquí tienes desde luego una aventura buenísima y un reconocimiento más que evidente por un clasicazo de toda la vida. Muy recomendable seas o no fan del juego.

Diferencias palpables: El trabajo realizado por los artistas de LucasArts para esta edición especial es magnífico. Sólo tenéis que echarle un vistazo a estas pantallas de la misma localización para comprobarlo.



5/5

La mejor aventura de nuevo disponible



Hydro Thunder Hurricane

Go! Go! Go!

información

sistema:
Xbox 360 (XLA)
origen:
UK
publica:
Microsoft
desarrolla:
Vector Unit
lanzamiento:
28/07/2010
género:
Carreras
jugadores:
1-2/Online
precio:
1200 MP

más

El Hydro Thunder original fue lanzado por Midway para máquinas recreativas en el año 1999 funcionando en la placa Quicksilver II, un PC "dopado" con una gráfica 3DFX bajo Windows y optimizado para que corriera el juego. El éxito del título hizo que las conversiones no se hicieran esperar, empezando por la fabulosa versión de Dreamcast, la flamante nueva consola de Sega del momento, y las no menos increíbles versiones para PSX, PC y N64, en la que Eurocom echó el resto gracias a un modo para 4 jugadores a pantalla partida que no estaba disponible en ninguna otra versión. Se rumoreó una segunda parte pero finalmente siempre se cancelaba, y no fue hasta el anuncio de H2Overdrive para máquinas recreativas en 2009 por parte de Raw Thrills' y Specular Interactive's, cuando se pudo considerar que había llegado una segunda parte "espiritual" del título.



Estábamos deseando echarle el guante a este nuevo Hydro Thunder Hurricane, secuela oficial del famoso arcade de carreras acuáticas de Midway (tras quedarnos en suspensión con el "caso H2Overdrive"). Y es que teníamos la necesidad imperiosa de volver a conducir como unos cafres esas lanchas imparables.

Y aquí está, por fin. En exclusiva descarga para la XLA de Microsoft (no en vano la compañía de Redmon compró los derechos de la marca hace unos años), las carreras más locas de la historia sobre el agua, deudoras de clasicazos como Wave Race (N64) o Rapid Racer (PSX), viene dispuesta a dar guerra gracias a sus nuevos circuitos, lanchas y modos de juego en su más que descarado desarrollo arcade. Partidas de 10 minutos llenas de adrenalina y el estruendo de los motores de las lanchas sonando en tus oídos. ¿Qué más se podría pedir?

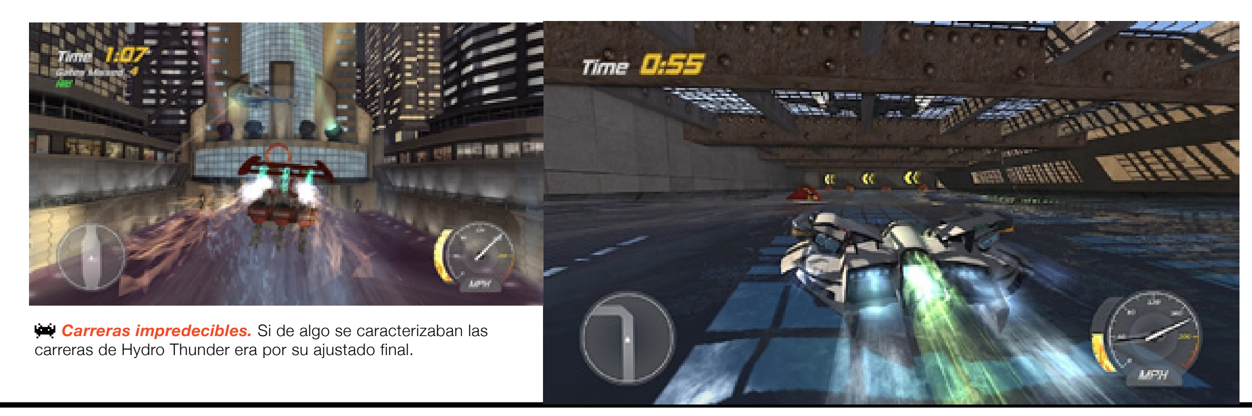
En el momento en que pongamos en marcha Hurricane podremos escoger diferentes modos de juego: Campeonato, Carrera, Desafío y Pruebas de Aros. A nosotros nos suele gustar siempre empezar por las carreras simples, y ni cortos ni perezosos nos situamos a los mandos de una de las lanchas, las de novato, las sencillas, que tenemos a nuestra disposición desde el principio. Luego, y gracias a nuestra pericia navegando, podremos desbloquear nuevas pistas, pruebas en los modos de juego, y, por supuesto, sabrosos nuevos vehículos con los que romper las olas y dejar a nuestros adversarios muy, muy por detrás. La toma de contacto no puede ser más satisfactoria. Afortunadamente aquí siguen los alocados circuitos llenos de sorpresas y atajos, los barcos de la policía cabalgando sobre las olas contra los que podemos chocar una y otra vez impunemente, los barcos pesqueros incordiando, nuestros contrincantes poniéndonos las cosas difíciles y el turbo, ¡ah!, el añorado turbo en sus diferentes "sabores", que también nos permitirá pegar pequeños brincos para llegar a lugares aparentemente inalcanzables. Y todo esto acompañado por un control realmente accesible que responde perfectamente al pad, una ambientación arcade de la que solo echaremos de menos el mueble de la recreativa original y su atronante subwoofer en el asiento del conductor, y unos gráficos muy lucidos, auténticos deudores del primer Hydro Thunder, y a los que únicamente podríamos achacar su falta de colorido y chispa, quizás influidos por la tendencia actual de tonos más parduzcos y grisáceos debidos a los sistemas de iluminación de los motores de renderizado 3D del momento.

La representación del agua tampoco está nada mal. Sin llegar a ser ni mucho menos lo mejor que hemos visto esta generación, si que presenta un aspecto bastante convincente y su dinámica interfiere en el manejo de los vehículos (ahora un poco más afinada que en el tosco Hydro Thunder) de forma más realista. Aún con todo, no es lo que buscamos, tanto nos da si una avioneta pasa volando rozándonos el cogote para soltar en el siguiente recodo una carga explosiva que provoca olas de grandes dimensiones. Situaciones como esta nos las encontraremos continuamente durante las carreras, es la magia del "todo vale" y de la locura que impregna a los buenos arcades.

Dejamos para el final lo mejor. ¿Sigue siendo Hydro Thunder tan deliciosamente rabioso y frenético? Sí, sin duda. Te lo pasarás en grande en las carreras de Hurricane descubriendo atajos y ganando las carreras en el último segundo, desbloqueando nuevos niveles o probando los diferentes modos multijugador, en una misma máquina u on-line. Sin duda, una opción más que recomendable este verano para pasar un buen rato sin complicaciones.

3/5

Las carreras acuáticas más frenéticas.



Carreras impredecibles. Si de algo se caracterizaban las carreras de Hydro Thunder era por su ajustado final.



Puzzle Quest 2

Libera Verloren a base de stylus

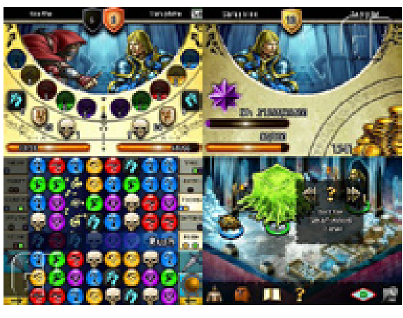


Tras la grata sorpresa que supuso en 2007 la aparición de Puzzle Quest gracias a su explosiva combinación de puzzles y algunos toques de RPG, llega ahora la esperada secuela de la franquicia mateniendo la original propuesta pero con novedades en el aspecto técnico y jugable bien palpables.

Si bien es cierto que en 2009 la franquicia Puzzle Quest se amplió con la aparición de Puzzle Quest: Galactrix, no podríamos considerarla como una verdadera continuación, puesto que sus creadores Infinite Interactive decidieron sustituir el escenario épico de corte medieval de Challenge Of The Warlords por otro espacial y futurista como el de Galactrix, con resultados algo decepcionantes. Así pues, para esta nueva continuación se ha decidido por apostar de nuevo por una historia donde tienen cabida guerreros, magos, duendes, orcos, bestias, trolls y demonios. Es por ello por lo que, ahora sí, este Puzzle Quest 2 se presenta como la auténtica secuela del primero, y con resultados muy satisfactorios como veremos.

La historia de Puzzle Quest 2 nos lleva al lejano reino de Verloren, en donde el ascenso de un peligroso demonio pone en peligro la estabilidad del lugar y tú eres el elegido para evitar que el mal se salga con la suya una vez más. Para llevar nuestra empresa a buen puerto, podremos escoger entre cuatro héroes diferentes con sus propias características y estilo de combate: bárbaro, templario, hechicero o asesino, y afortunadamente, contaremos con varios personajes como La Doncella, La Madre y La Anciana que nos ayudarán a solventar los obstáculos que nos vayan surgiendo, además de ponernos al día de las misiones que podamos realizar.

Así pues, deberemos recorrer Verloren, ya sea cumpliendo las diferentes tareas que los habitantes del lugar nos van asignando, o simplemente luchando contra aquellos enemigos que se atrevan a desafiarnos. Por supuesto, las misiones con más peso son aquellas relativas a la historia principal, pero dentro de las secundarias encontramos como novedad los denominados desafíos, que pueden variar desde abrir cerraduras y desarmar trampas hasta desbloquear hechizos, apagar incendios, descubrir objetos y lugares secretos o saquear tesoros. Ni que decir tiene que el cumplimiento de cada una de las misiones y/o desafíos nos otorgará puntos de experiencia y las consiguientes subidas de nivel, y así adquirir mejoras en nuestras aptitudes y habilidades,

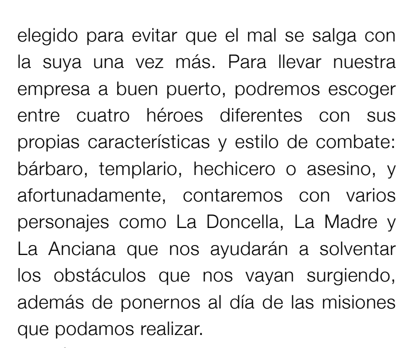


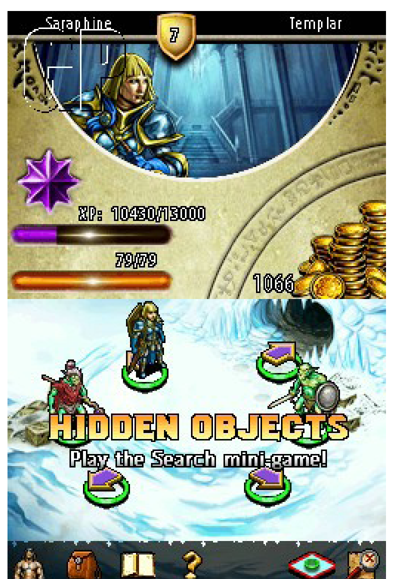
potenciando la resistencia, la fuerza, la moral, la inteligencia o la agilidad, así como nuevos hechizos o armas superiores.

En cuanto a los combates, se mantiene el siempre y efectivo sistema de combinación de gemas de colores y calaveras en orden vertical u horizontal. Asimismo, de la acumulación de un determinado color de gemas dependerá el poder usar cada uno de los hechizos de los que disponemos, aumentando pues nuestra efectividad. Para dotar de una mayor variedad al sistema se ha incluido una tercera opción en forma de ataque especial que consiste en la disponibilidad de un arma que hayamos elegido previamente, y que podremos cambiar conforme encontremos otra mejor. Este arma complementará a las calaveras y a los hechizos, ayudando a inflingir más daño al enemigo.

Además del modo historia (todos los textos traducidos al español por cierto), podremos probar una batalla rápida o los minijuegos/desafíos. Se incluye también una opción multijugador, permitiendo compartir la experiencia con un amigo.

Si probaste Puzzle Quest: Challenge Of The Warlords, Galactrix no colmó tus expectativas y te quedaste con ganas de más, no podemos más que recomendarte este Puzzle Quest 2. Mantiene las virtudes del original, pero las mejoras en el aspecto técnico y la inclusión de los desafíos y el ataque especial no hacen sino elevarlo a otro nivel, convirtiéndolo en uno de los mejores exponentes del género de los puzzles en la portátil de Nintendo.





El toque RPG. En Puzzle Quest 2 tendremos que ser rápidos de mente para resolver los puzzles, pero también tener un ojo siempre puesto en nuestros puntos de experiencia.

4/5

Puzzles y RPG a la antigua usanza.

información

sistema: Nintendo DS
origen: Australia
publica: Namco Bandai
desarrolla: Infinite Interactive
lanzamiento: 22/06/2010
género: Puzzle
jugadores: 1-2
precio: No disponible

más

Infinite Interactive fue fundada en 2003 por Steve Fawkner, creador y diseñador de la conocida y premiada saga Warlords y Warlords Battlecry para PC. La saga Puzzle Quest es su última creación. Los juegos de la serie combinan el rol con la estrategia y las típicas mecánicas de los puzzles arcade. Es similar al famoso Bejeweled, tanto gráficamente como su desarrollo.

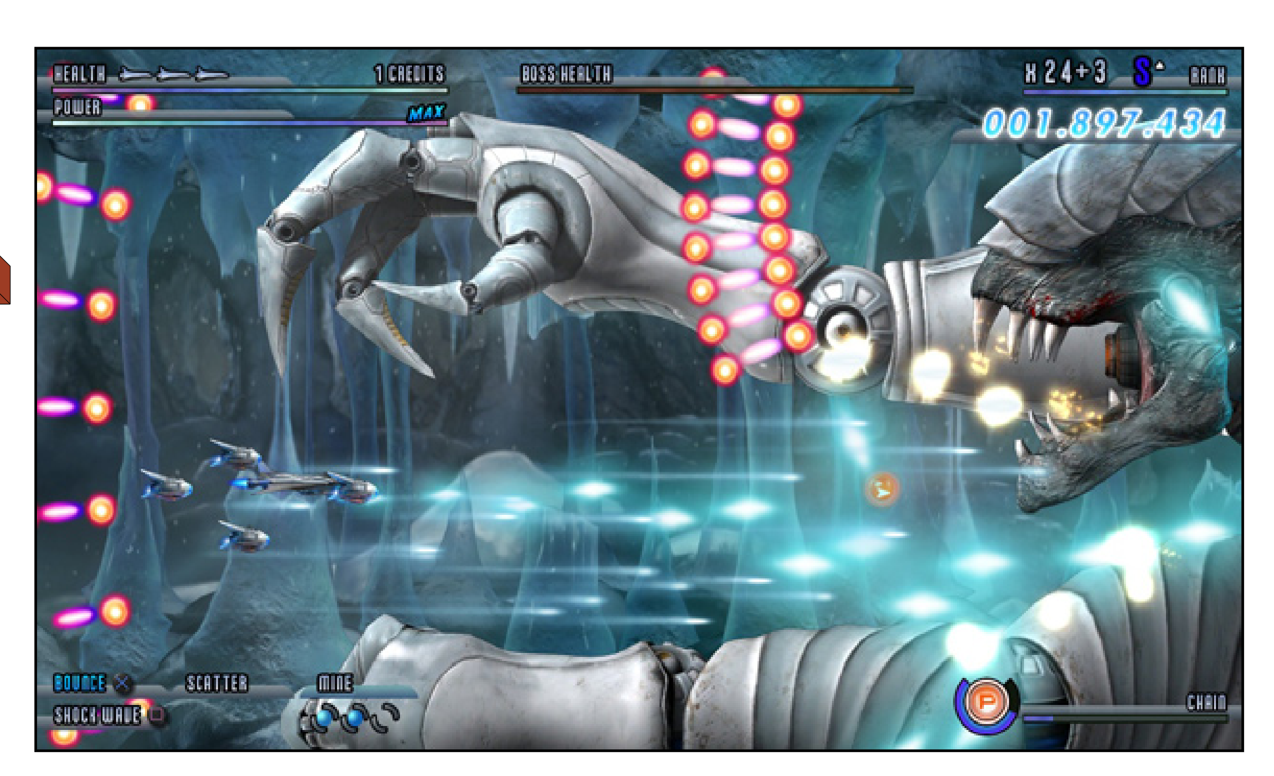


información

sistema: PSN
origen: Alemania/Hong Kong
publica: Eastasiasoft
desarrolla: SideQuest Studios
lanzamiento: 25/05/2010
género: Shooter
jugadores: 1-2
precio: 11,90€

otros

Sidequest Studios y Eastasiasoft, desarrolladores y distribuidores/publicadores del juego, nacieron bajo el paraguas de la famosa tienda on-line ubicada en Hong Kong, Play-Asia. En 2007, se anunció que la propia Play-Asia invertiría dinero en la producción de videojuegos, y el primero de ellos fue Söldner-X: Himmelsstürmer, la primera parte del juego que nos ocupa. Gracias a esta colaboración el equipo de desarrollo de SideQuest pudo lanzar tanto física (en DVD para PC), como digitalmente su juego alcanzando a un gran número de seguidores del género de los matamarcianos. Eastasiasoft por su parte se declara como una compañía que quiere "traer de vuelta a los hogares de todo el mundo la acción y diversión que sólo los juegos arcade pueden proporcionar". De momento, con este par de lanzamientos parece que lo están consiguiendo.



Söldner-X 2: Final Prototype

El shoot'em up que PSN necesitaba

Poco tardaron en SideQuest Studios en anunciar el desarrollo de la segunda parte de su particular matamaricanos. La primera entrega, aparecida en PC y posteriormente lanzada en PS3, ofrecía una experiencia "shooter" horizontal bastante agradable, pero flaqueaba en algunos aspectos como el sistema de "chains", la mecánica de las armas y los diseños de algunos niveles. ¿Se habrán corregido en Final Prototype?

Os contamos la historia aunque sabemos que no tiene mucha importancia por el tipo de juego que analizamos. Han pasado veinte añazos desde las "Virus Wars", y volvemos al planeta Gota IV formando parte de la unidad especial para la defensa de la Tierra, la denominada Söldner-X. ¿Nuestra nueva misión?. Liberar a la galaxia de los D'aarg, unos peligrosos alienígenas poseedores de una tecnología superior y unas ansias de poder sin parangón. Acabar con ellos es la única posibilidad de supervivencia que tiene la raza humana del futuro, y para lograrlo nos esperan siete niveles bastante largos repletos de enemigos, peligros, disparos y terribles jefes final de fase. Vamos armados hasta los dientes en nuestra pequeña nave, y esta no es más que otra de esas amenazas a las que ya estamos acostumbrados, así que sin contemplaciones, valor, ¡y a por ellos!.

Si recordáis la entrega anterior de subtítulo impronunciable (Himmelsstürmer) aparecida a finales de 2008 en PS3, sabréis que el aspecto más criticado del notable shooter de SideQuest fue su complejo sistema armamentístico y la manera en que los programadores implementaron el sistema de "chains". Estos dos aspectos han sido mejorados en la segunda parte, simplificando ambas mecánicas y de paso suavizando bastante la dificultad y la curva de aprendizaje. Prácticamente cualquiera puede jugar a Final Protoype y llegar bastante lejos seleccionando el nivel de dificultad apropiado. El escudo de la nave, resistente a varios disparos o encontronazos con obstáculos, ayuda bastante, pero también es cierto que SideQuest ha preferido acercarse al mayor número de jugones posibles y no limitar las partidas a los fieras del género. Power ups para las armas, anillos tipo Sonic que pueden recogerse e incluso la posibilidad de regenerar nuestro dañado escudo mediante un item, son medidas que simplifican bastante nuestro paso a través de las diferentes fases del juego. Con esto el desafío real no está en atravesar con mejor o peor fortuna los niveles, sino en obtener buenas puntuaciones, como antaño, y lograr una buena posición en el ranking online que desde ya está funcionando en la web oficial del juego.

Si bien, no todo iba ser un sencillo paseíto. A pesar de estas facilidades, sólo será nuestra habilidad la que nos lleve a desbloquear los dos últimos niveles de Söldner-X 2, encontrando las llaves escondidas y pasando con nota diferentes retros que el título nos va lanzando a medida que avanzamos en el juego. Como suele ocurrir, sólo con algo de perseverancia lograremos llegar al final.

Una delicia técnica

Si hay algo que salta a la vista en Final



Espectaculares efectos gráficos. Algunos jefes finales son realmente espectaculares, aunque para ver al de la imagen tendremos que esperar al nuevo pack de descarga.





Primer "pack" descargable. Recientemente SideQuest ha anunciado la primera expansión de Söldner-X 2 que llegará hasta PSN en el último trimestre del año. Esta descarga incluirá tres nuevos niveles para el juego, además de nuevos trofeos, desafíos y un nuevo final entre otras características. Como vemos, parece que también aquí se han apuntado a la moda de las descargas por capítulos. ¡Esperamos que no se convierta una moda también en los matamarcianos!

Prototype desde un primer momento, es su calidad gráfica y efectos especiales. No te engañes... ¡en movimiento es incluso mejor! Tropecientos planos de scroll parallax, efectos de luces, multitud de enemigos en pantalla y millones de disparos, no son un problema para que el motor del juego se mantenga continuamente en 60 frames por segundo y hasta una resolución de 1080p como máximo, sin defectos de importancia ni ralentizaciones molestas (aunque a veces en los shooters vienen ciertamente bien, la verdad sea dicha). Los diseños de los gráficos están bastante bien realizados, aunque algunos niveles pueden ser algo más superficiales que otros, y no todos los jefes finales gozan de esa espectacularidad que se les presupone, pero en general presentan un aspecto muy sólido y francamente atractivo.

La banda sonora, de corte tecno, no deja de acompañar la acción sin resaltar ninguno de sus cortes. Aún así tenéis disponible su banda sonora en la web de la desarrolladora por si os interesa adquirirla. Más gracia nos han hecho las voces digitalizadas, muy del estilo del género, que nos van avisando de los peligros que nos aguardan un poco más adelante (a-la-StarFox), o sobre el último item que hemos obtenido.

Jugablemente es también una delicia. Nuestra nave responde perfectamente y al momento al pad de control, los botones son configurables (disparo, bomba y cambio de arma) y el desarrollo se nos muestra continuo y adictivo, sin los innecesarios parones para contarnos la historia como si que hacía su antecesor. Quizás el mayor problema sea precisamente el consabido nivel de dificultad, ya que para los auténticos maniacos de los matamarcianos, sólo a partir de "hard" representará realmente un reto, si bien, en contrapartida, la búsqueda de los ítems necesarios para desbloquear los últimos niveles, aunque alarguen la vida del juego, puede resultar tediosa, y en nuestra opinión, incluso algo anodina. Con todo, la búsqueda de esa puntuación perfecta, o escalar en el ranking online, nos mantendrá ocupados durante bastantes más horas que los escasos treinta minutos que podría durarte el juego de cabo a rabo (¡esto no es una aventura!).

Final Prototype viene a llenar un hueco en el catálogo de PlayStation 3, y si bien no es perfecto, siguiendo las pautas que marca lo llamado "euroshooter", si que se ha convertido en un juego divertido, asequible para todos los jugadores, y una alternativa a todos los shooters en primera persona y juegos de conducción o "sandboxes" que existen en la consola de Sony. Si te gusta el género y añorabas algo así, ya no tienes excusa, Söldner X-2 ha llegado para quedarse.



Un shooter apto para todos los públicos







Prehistorik Man

Plataformas en la Prehistoria

información

sistema: DSiWare
origen: EEUU
publica: Interplay
desarrolla: Interplay
lanzamiento: 02/07/2010
género: Plataformas
jugadores: 1
precio: 800 NP

más

La desarrolladora original de Prehistorik Man fue Titus, una compañía francesa fundada en el añov 1985 por los hermanos Eric y Hervé Caen. Tras trabajar durante sus primeros años en máquinas como el Commodore Amiga o PC, con la saga Crazy Cars o Titus the Fox como títulos más representativos (este último se convirtió además en su mascota oficial), pronto se pasaron a las videoconsolas con peor más que mejor fortuna. Conocida por auténticos desastres injugables como Superman 64 o Robocop (Xbox), también es justo mencionar algunos títulos que no se quedarían en el suspenso, como pudieron ser la serie Virtual Chess o el juego de conducción para Nintendo 64, Roadsters. En 2005, y acuciada por las deudas y problemas financieros Titus tuvo que cerrar sus fuertas definitivamente.



Salta sobre tus enemigos: Para acabar con ellos necesitaras de tu garrote o pegarles un grito, pero saltar sobre ellos, o subirte directamente, te ayudará a llegar hasta lugares aparentemente innacesibles.



Aparecido anteriormente en plataformas como Game Boy, Super Nintendo o Game Boy Advance, llega ahora para DSiWare una nueva edición del título Prehistorik Man con resultados decepcionantes. Importantes errores gráficos y jugables empañan bastante el producto final.

Teniendo en cuanta las diferencias técnicas de las plataformas ya citadas, Prehistorik Man no es un juego de plataformas que destaque por ser precisamente un juego revolucionario. Ni siquiera la historia lo es. De regreso a la Prehistoria, adoptaremos el papel del valiente cavernícola Sam, que ha sido elegido por el jefe del poblado para embarcarse en una aventura cuyo fin es la supervivencia de su pueblo, y es que una jauría despiadada de dinosaurios han decidido llevarse toda la comida que habían almacenado para el invierno, y alguien deberá impedirlo, ¿no creéis?.

Así que ya lo imagináis, y es que el objetivo del juego es bastante sencillo. Como cualquier plataformas, deberemos abrirnos paso a través de los sucesivos niveles (22 en total) con nuestras primitivas armas, mientras descubrimos zonas secretas y recogemos los huesos o corazones que nuestros enemigos, humanos o animales, vayan dejando a su paso. Recolectar huesos nos permitirá comprar en las distintas tiendas del camino ventajas en forma de continuaciones extra, secretos existentes en un nivel concreto o passwords, haciendo más llevadera la empresa. Igualmente, si somos capaces de coleccionar las letras de la palabra "bonus", accederemos a una ronda especial en la que podremos conseguir más items valiosos para nuestra aventura. En cuanto a los enemigos, además de los ya habituales habrá que sumar unos especiales que ejercerán de semijefes a mitad del nivel, que nos servirá de aperitivo y como es de recibo, el consabido jefe al final del nivel

El aspecto técnico del juego presenta altibajos. Los gráficos son correctos, con un buen diseño de niveles, los personajes y enemigos están bien definidos y con un tamaño decente. No obstante, podemos detectar algunos problemas, sobre todo a la hora de atacar. Puede parecer extraño, pero en determinados momentos podremos golpear de manera efectiva y en otras no, quedando pues vendidos en ataque. Otros problemas palpables se muestran en forma de ralentizaciones y superposición de enemigos, producidos sobre todo cuando existe una concentración de éstos mayor de lo habitual. Por último, los textos no son del todo claros, ya que el tamaño de los mismos deja mucho que desear, ¿es qué no se podría haber aprovechado todo el tamaño de la pantalla de la consola? En cuanto a la música, es correcta, melodías marchosas y de tipo tribal, aunque poco más que añadir al respecto.

El uso de la doble pantalla es prácticamente testimonial. Mientras que la acción se desarrolla en la pantalla superior, la inferior quedará relegada a representar el mapa del nivel correspondiente, mostrándonos en todo momento nuestra posición y la de los distintos items que podamos recoger, ya sean joyas, energía, etc. pero no es un mapa ni muy claro ni muy bien definido, así que realmente su uso es algo dudoso, y para muchos sólo un motivo más de distracción de la acción en la pantalla principal.

Prehistorik Man es un juego de plataformas que dista bastante de ser un digno exponente del género. Sus fallos técnicos limitan la jugabilidad, pese a las distintas ayudas que podamos conseguir, y eso es un lastre importante en juegos de este tipo. Si tienes excesivo interés en él, descárgalo. En cualquier caso, hay mejores opciones en las que invertir tu preciado dinero.



Un plataformas algo descafeinado.





Cañones traicioneros: Algunos de los niveles más divertidos y que provocan mayor tensión en Climax son los que transcurren en estrechos cañones plagados de defensas antiáreas como las de arriba.

After Burner Climax

Surcando de nuevo los azules cielos de SEGA

Ha tardado en llegar, pero ya está aquí. Al igual que otros clásicos de recreativa como Outrun, SEGA desempolva su shoot´em up más clásico de los 80 dándole un lavado de cara acorde a los tiempos actuales, con un nuevo apartado gráfico en HD e incluyendo algunas novedades, pero manteniendo la clásica jugabilidad de la que ha hecho gala desde su inicio.

No creo que haga falta a estas alturas explicaros mucho de qué va After Burner. Los jugones más talluditos seguro que se dejarían más de una moneda en la recreativa de turno (tremenda aquella versión de cabina completa) o en su caso disfrutarían con su versión ordenador/consola de antaño, y aquellos más recientes probablemente tuvieron la oportunidad de verla/jugarla en salones actuales con el nombre de After Burner Climax, versión aparecida en recreativas en 2006 y que se presenta ahora en Xbox Live y PlayStation Network.

Tú y tu avión, acaso necesitas más?

La historia no tiene mayor complejidad: una amenaza nuclear en ciernes y tú tienes que evitarla cruzando los diferentes niveles de los que se compone el juego en el menor tiempo posible y sin ser derribado con la única compañía de tu ametralladora, tu colección infinita de misiles y tu pericia a los mandos. Mientras tanto, cientos de enemigos entre cazas, bombarderos, tanques o torretas terrestres querrán amargarte la existencia y derribarte a la mínima, así que más te vale que te vayas preparando.

Entre las novedades que se incluyen en esta nueva revisión de After Burner, además de la inevitable mejora técnica con gráficos y sonido acordes a la demanda actual, está la inclusión de tres aviones para elegir: F-18 Super Hornet, F-15 Strike Eagle y por supuesto, el mítico F-14 Super Tomcat. Asimismo, destacamos la inclusión del nuevo modo Climax (de ahí la coletilla del título) que nos pondrá las cosas un poco más fáciles en los momentos de mayor concentración de enemigos. Al activarlo, la mirilla adoptará mayores proporciones y el tiempo se ralentizará durante un pequeño intervalo para que podamos apuntar a todo lo que se encuentre en nuestro radio de acción, permitiendo desencadenar un ataque letal y demoledor, barriendo todo lo que haya en pantalla. Lamentablemente, tendrás que esperar a que se recargue la barra para utilizarlo de nuevo.

El juego incluye también varios modos de juego: el clásico Modo historia, el de Práctica o el denominado Score Attack, a lo que habría que sumar las EX Options. Estos dos últimos permiten darle mayor longevidad al juego, puesto que uno de los puntos débiles del mismo es su duración: si eres más o menos hábil, puedes acabártelo en menos de 15 minutos. Este hecho es comprensible si te encuentras en un salón recreativo, deseas echar una partida y quieres llegar lo más lejos posible, pero si decides adquirirlo bajo descarga (a un precio un tanto elevado, por cierto) esperas al menos que tenga más alicientes para jugarlo una y otra vez, seas o no fánatico de la saga. Por ello, desde el principio se plantearán varios retos a cumplir, como derribar una cantidad determinada de enemigos, activar el modo Climax un número determinado de veces, pasarte el juego en varios intentos, etc. Las recompensas serán dispares también, oscilando entre el aumento del número de vidas y continuaciones, una mirilla más grande, disparo automático, acceso al modo climax en cualquier momento o ser invencible. Prácticamente, con todas estas ventajas activas, el único aliciente que te queda es conseguir el puntaje más elevado y así poder subirlo al ranking mundial y competir con los mejores del mundo.

After Burner Climax se estrena en Xbox Live y PSN de la mejor manera posible, actualizando de forma brutal el apartado técnico e incluyendo interesantes novedades, pero conservando la jugabilidad y el frenesí de siempre. Si eres un apasionado del título/género y su duración no es un problema para tí, sólo podemos recomendarte su adquisición. Recordarás viejos tiempos al instante.

4/5

Un más que digno sucesor de la saga.

información

sistema: PSN/XLA/Arcade
origen: Japón
publica: SEGA
desarrolla: AM2
lanzamiento: 21/04/2010
género: Shooter 3D
jugadores: 1
precio: 800 MP / 10€

más

AM2 es un equipo de desarrollo e investigación interno de SEGA. Dirigido en un principio por el famoso diseñador de videojuegos Yu Suzuki, siempre se le recordará por la creación de auténticos clásicos para las recreativas, como After Burner 2, Out Run o Daytona USA. El distintivo de las palmeras y las letras de AM2 eran toda una garantía de acción sin paliativos y éxito en los salones recreativos. Con la llegada de Saturn fue el mismo equipo quien se encargó de las conversiones a la consola a pesar de las diferencias técnicas y el esfuerzo que supuso. El propio Daytona USA, Virtua Cop o Virtua Fighter 2, fueron algunos de los éxitos de AM2 en la 32 bits de Sega.

Soul Of Darkness

La sombra de los Belmont es alargada, pero divertida



información

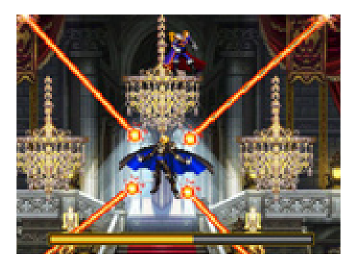
sistema:
DSiWare
origen:
Gran Bretaña
publica:
Gameloft
desarrolla:
Gameloft
lanzamiento:
16/07/2010
género:
Acción, Aventura
jugadores:
1
precio:
500 NP

más

Gameloft nació como desarrolladora especializada en videojuegos para teléfonos móviles. La compañía fundada por los hermanos Guillemot (Ubisoft), aprovechó el tirón que tuvieron los primeros móviles con capacidades claras para ejecutar juegos de una forma más o menos efectiva, y crear títulos que solían superar la media, al menos en los aspectos técnicos. Java, Symbian, o más recientemente iOS (iPhone), no se han escapado de las redes de Gameloft. Sus lanzamientos recogen en multitud de ocasiones las mecánicas y diseño de los videojuegos de los 80 y 90 para adaptarlos a la actualidad. Uno de sus mayores éxitos fue la versión para móviles de Assassin's Creed en 2007.









Soul of Castlevania: La inspiración en la saga de Konami es más que evidente como se puede apreciar en estas capturas.

Siguiendo con su frenética actividad, Gameloft nos sorprende ahora sacándose de la manga este Soul Of Darkness, un sorpresivo título que bebe demasiado de la saga Castlevania, propiedad de Konami, pero con que le otorga al mismo tiempo nivel de calidad suficiente como para ser tenido muy en cuenta.

Dice el refrán que "a falta de pan, buenas son tortas". Eso es lo que deben de pensar los usuarios de DSi ante la ausencia de casi dos años en su catálogo de un título tan carismático como Castlevania. Así pues, parece que han tomado nota los chicos de Gameloft, compañía puntera en juegos para plataformas móviles, y que ahora se muestra prolífica publicando juegos para DSi como este nuevo Soul Of Darkness. No obstante, llevar a cabo empresas de este tipo puede convertirse en un arma de doble filo, puesto que si vas a adoptar la idea de una obra ya consagrada y consolidada en el sector, al menos habrá que asegurarse de que el producto final cumpla las expectativas y sepa estar a la altura de las circunstancias. Por suerte para todos, Gameloft ha sabido dotar de personalidad al título para deleite de los aficionados.

Cambiando el látigo por la lanza

Quien sienta devoción, pasión o simplemente admiración por Castlevania difícilmente puede sentir indiferencia con Soul Of Darkness, puesto que a fin y al cabo, el concepto de juego y su desarrollo es prácticamente el mismo, yendo de plataforma en plataforma, explorando cada una de las diferentes niveles limpiando el camino de enemigos de cualquier índole con tu lanza y con tus poderes mágicos.

Inicialmente y como en cualquier aventura, dispondremos de un equipamiento básico, pero conforme vayamos avanzando habrá posibilidades de mejora en armas y habilidades. Así pues, partimos con una lanza de fuego que se potencia con la recolección de los distintos fragmentos de almas púrpuras existentes a los largo de los niveles. Cuantos más fragmentos consigas, más posibilidades habrá de mejorar nuestra lanza. Ni que decir tiene ésto permitirá la ejecución de combos más letales. Asimismo, conforme vayamos progresando en nuestra aventura podremos adquirir otra lanza más pero de hielo, con poderes específicos.

Otra habilidad especial que poseemos es la de convertirnos en diversos monstruos, cada uno con diferentes características y poderes. Estas transformaciones serán imprescindibles para llevar a buen término la aventura. Por supuesto al acabar cada nivel, tocará enfrentarse con el jefe final de turno, así que habrá que ponerse manos a la obra y buscar la rutina de movimiento y ataque del mismo para buscar su punto débil y derrotarlo. Una vez hecho ésto, se nos abrirá el camino al siguiente nivel.

Técnicamente el juego goza de un muy buen nivel global. El diseño de niveles, escenarios y enemigos rayan a gran altura. La banda sonora también destaca, con épicas y ampulosas melodías de fondo, que nos acompañaran perfectamente en nuestra aventura a lo largo de los diferentes parajes. ¿Y el control? Afortunadamente a nivel jugable, Soul Of Darkness tampoco decepciona. El manejo de nuestro personaje es efectivo y la curva de dificultad está bien equilibrada, por lo que la experiencia de juego no puede ser más que satisfactoria.

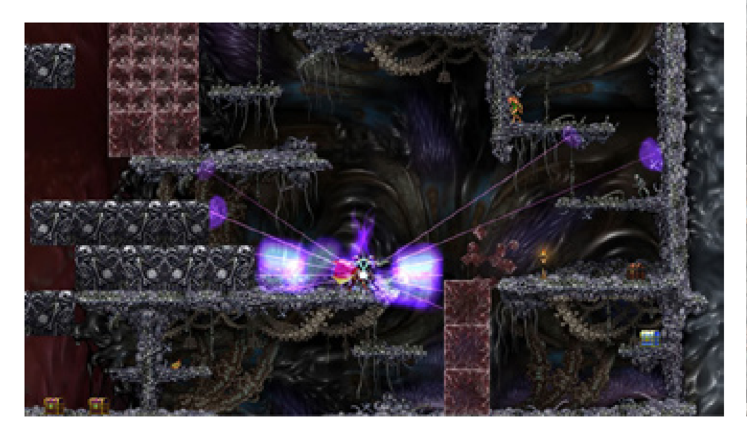
En definitiva Soul Of Darkness puede considerarse como un clon de Castlevania en prácticamente todos sus aspectos, pero si técnicamente es atractivo y es divertido, quizás puedas pasar esto por alto y decidirte a adquirirlo. Además, si en el catálogo específico de DSi no existe rastro alguno de la saga de Konami y echas de menos un título de este tipo (su atractivo precio puede considerarse un aliciente más), creemos que no hace falta que sigas buscando más.

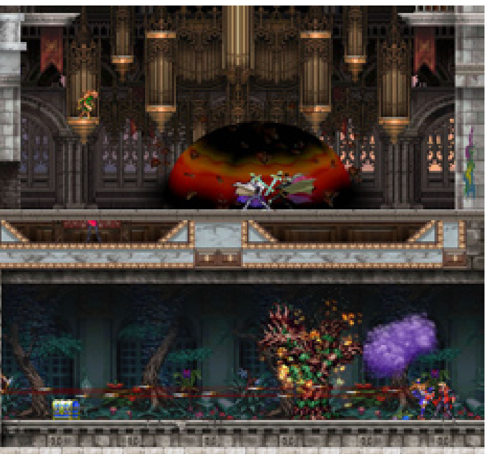
4/5

A falta de un nuevo Castlevania, Soul of Darkness es un sustituto perfecto.



¿Aventura en solitario? Lo cierto es que el espíritu de este Castlevania reposa en sus cualidades multijugador. En solitario no deja de ser un título algo ramplón y soso.







Castlevania: Harmony of Despair

Combinado de personajes

Koji Igarashi nos ha sorprendido con una nueva entrega donde intenta meterle un toque de originalidad a una saga ya consagrada. A la apuesta para consolas de sobremesa en formato físico con sabor español con Castlevania: Lord of Shadows, se une esta original apuesta exclusiva para descarga digital.

Todo en este juego resulta clásico y destila las mismas sensaciones jugables y audiovisuales que cualquier otro Castlevania en 2D que puedas jugar. ¿Cuál es la diferencia, cómo han implementado el multijugador cooperativo? Cada uno de los hasta seis jugadores simultáneos que soporta este Castlevania puede controlar a uno de los seis héroes procedente de la saga, y todos jugarán al mismo tiempo en el mismo mapa. Para no perder de vista a nuestros compañeros podemos utilizar el stick derecho para realizar varios niveles de zoom, de modo que pasaremos desde la vista cercana que nos recordará al Castevania de siempre, hasta otros dos niveles que alejarán la cámara de forma que veamos una zona amplia del mapa o incluso, en su opción mas alejada, el mapa completo, lo que nos garantiza tener controlada la situación en todo momento.



El uso de este zoom provoca que tengamos una posición ventajosa, pues al poder ver el mapa completo desde el principio resulta "fácil" discernir el camino para llegar al final del nivel desde que comenzamos la partida. No obstante este detalle no hace que Harmony of Despair sea más fácil, es simplemente consecuencia del nuevo sistema de juego implantado por Konami para la ocasión.

En esta ocasión los jugadores -vayámonos acostumbrándonos a hablar en plural- no subirán de nivel, aunque si podrán adoptar mejoras en forma de armas o items que, a pesar de las diferencias entre cada personaje seleccionable, serán los mismos para todos.
Tal vez otro de los puntos añadidos a ésta entrega más a tener en cuenta es que durante los seis niveles de que consta el juego tendremos un tiempo límite, concretamente media hora, para poder superar el mapa en que nos encontremos. Llegados a éste punto ya habréis hecho los cálculos: seis capítulos y como máximo media hora para completar cada uno... tres horitas "lineales" (si partimos de la base de llegar al final sin repetir misiones) de nada para completar el juego. Tampoco es fácil que haya que repetirlas teniendo en cuenta dos aspectos del juego. El primero, que no puedes "morir" hasta que los seis personajes mueren, quedando los compañeros caídos en forma de esqueleto que puede ser resucitado. Y la segunda, que los enemigos de final de nivel son bastante asequibles si lo comparamos con aquellos a los que nos tiene acostumbrados la saga. Lo normal, de hecho, será acabar el juego en menos de las citadas tres horas.
Si jugáis en solitario lo primero que debéis saber es que la dificultad se reduce a medida que disminuye el número de jugadores pero no de forma proporcional, así que nos encontraremos con bastantes dificultades para llegar a final de nivel en el tiempo estipulado. No obstante para balancear esto en Konami han optado por mantener todos los items, armas y mejoras en la siguiente partida aunque hayas muerto haciendo que cada vez que reintentes un mapa resulte más asequible. Pero claro ¿qué sentido tiene adquirir éste juego para jugar solo cuando hay entregas mejores para tal fin?

Si tienes varios amigos con los que vayas a poder jugar de forma fiable este Castlevania es una opción a tener en cuenta. Si se da el caso contrario, el juego online puede convertirse en un desastre al depender de personas ajenas que no conoces, y todos sabemos los problemas que ello puede reportar en un juego con características cooperativas como este.
En definitiva debemos valorar ésta primera incursión en el plano multijugador de forma positiva pero sin perder de vista cuales van a ser las condiciones en que vamos a abordarlo. Si vas a jugarlo solo encontrarás la calidad indiscutible de Castlevania, audiovisual y jugablemente grato, pero con las diferencias comentadas y el handicap de carecer de historia, así que solo lo recomendaría si ya tienes el resto de la saga sobreexplotada. Para la opción multijugador online si vas a probar suerte con gente que no conoces ya sabes que puedes encontrarte. Si vas a jugar con amigos fiables en cambio, no lo dudes.

3/5

Buena primera incursión en el terreno pero queda camino por andar

información

sistema:
XLA
origen:
Japón
publica:
Konami Digital
desarrolla:
Konami Digital
lanzamiento:
04/08/10
género:
Acción, Aventura
jugadores:
1-6
precio:
1200 MP

más

Castlevania Harmony of Despair nació como un fuerte rumor en Internet sobre la aparición de un nuevo juego de la serie en la línea de los títulos lanzados anteriormente para Nintendo DS. Apareciдо por primera vez en la base de datos de clasificaciones por edad de Europa y EEUU en abril y mayo respectivamente de este año, no sería hasta un poco después cuando Konami y Microsoft revelarían en nota de prensa de la Xbox Live Summer Gaming 2010, que este nuevo Castlevania era un nuevo título con características multijugador y online, que parecía aprovechar los sprites de las versiones para GBA y DS, y que presentaba en pantalla un enorme mapa. En la pasada feria del E3 se pudo por fin disfrutar con una demo jugable descubriéndose que escondía el último proyecto de Konami.



Ufouria: The Saga

Un Metroid para los más pequeños

información

sistema: Consola Virtual
origen: Japón
publica: Sunsoft
desarrolla: Sunsoft
lanzamiento: 2 julio 2010
género: acción/aventura
jugadores: 1
precio: 500 WP

Bop-Louie ha perdido a sus amigos en un mundo extraño en el interior de un volcán. Su misión es encontrarlos, devolverles la memoria y encontrar juntos el camino de vuelta a Ufouria, su tierra natal.

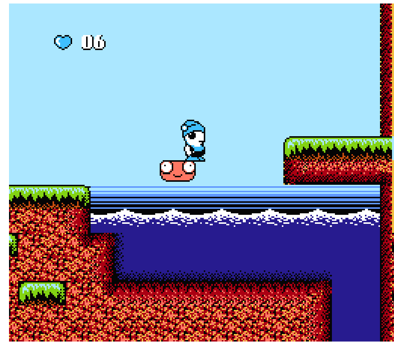
Bajo esta premisa se esconde el primer juego de Hebereke, buque insignia de la japonesa Sunsoft que, aprovechando el tirón de este título, exprimió al personaje en una infinidad de juegos en Super Nintendo (y, a posteriori, en recreativas, Saturn y PSX), a cuál más variopinto.

El juego coge como referencia el primer Metroid de NES (adalid de las plataformas y exploración con toques de acción) y lo lleva un poco más allá con el elemento estratégico que añade al hacerte alternar entre el personaje principal y sus tres amigos (cada uno con sus habilidades y debilidades particulares) para poder acceder así a todas las zonas del juego y poderlo completar. Eso sí, el aspecto infantil del título no da lugar a engaños: El juego es bastante más sencillo de completar que Metroid (gracias a la ayuda de un mapa y una brújula en cada nivel), lo que a más de uno no le parecerá malo en absoluto, y a otros echará para atrás.

A nivel técnico, luce de forma notable, acercándose a los mejores gráficos y sonido del catálogo de NES, con personajes simpáticos y una música de lo más pegadiza que siempre nos acompaña.

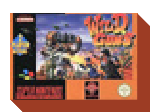
Estamos ante uno de los mejores títulos de su género en NES y, por ende, en la consola virtual que, pese a su sencillez, nos puede proporcionar varias horas de diversión explorando los mundos que componen el juego. Todo ello lo convierte en un título muy recomendable.





Unidades para todos: A pesar de su ritmo pausado basado en la estrategia por turnos, Nectaris puede ser bastante divertido a ratos y una de las pocas opciones sobre el género que existe actualmente.





Wild Guns

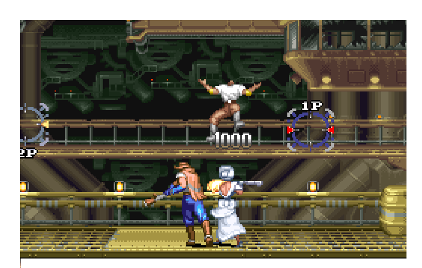
Los peligros del Oeste más duro de este lado del río

información

sistema: Virtual Console
origen: Japón
publica: Natsume
desarrolla: Natsume
lanzamiento: 13/08/2010
género: Shooter
jugadores: 1-2
precio: 800 NP

¿El lejano y violento Oeste americano y robots parlanchines, máquinas de vapor gigantescas y malos malísimos cibernéticos? No, no es que nos hayamos metidos de lleno en Wild Wild West encarnando a un Will Smith cualquiera, esto es Wild Guns de Natsume, un cartucho para SNES que esconde más diversión de lo que parece.

Cuando la 16 bits de Nintendo llevaba ya un buen tiempo instalada en los hogares europeos, llegó por fin, y tras dos años de retraso de mano de la malograda Titus, este título de Natsume para llenar un vacío en el género que se presentaba acuciante en el catálogo de la consola. Wild Guns sigue las premisas que ya sentó en su momento otros juegos como Cabal, o mejor aún con su secuela oficial, Blood Bros., que se ambientaba también en el medio oeste americano. Controlando a un vaquero o a una dama de armas tomar (en el modo para dos jugadores), tendremos que "limpiar" la pantalla de enemigos evitando que acaben con nosotros antes de que un contador llegue a cero. Para ello contaremos con diferentes armas, una poderosa bomba de dinamita sólo para los aprietos más graves, y las típicas maniobras de evasión y saltos que serán imprescindibles de realizar para esquivar todo lo que se nos viene encima, sobre todo a la hora de enfrentarnos a los jefes final de fase. Gráficos más que resultones y brillantes, acompañados de una animación sobresaliente y una banda sonora convincente, son el complemento perfecto para pasar un buen rato a los mandos de este divertido cartucho, corto pero intenso (son 6 niveles divididos en dos fases cada uno), que mejora muchísimo si lo probáis con un amigo. Muy recomendable si os gusta el género, y todo un descubrimiento que pasó desapercibido en su lanzamiento oficial para SNES.



Dispara sin cesar: El multijugador gana muchos enteros. Si tienes la oportunidad pruébalo.





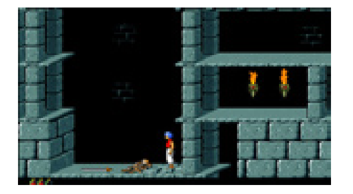


¡FLASH!

HAY OTRAS PLATAFORMAS DONDE ENCONTRAR MÁS JUEGOS

Prince of Persia Retro

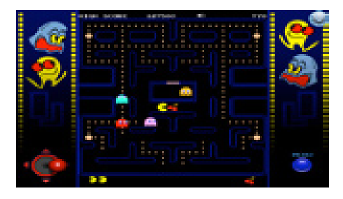
Sistema:	iPad / iPhone
Publica:	Ubisoft
Desarrolla:	Ubisoft
Precio:	0,79 €



Tardaba Ubisoft en llevar la franquicia original del príncipe más famoso del lejano oriente a iPhone, y hete aquí que han rescatado el juego de Jordan Mechner en el carácter más retro posible (ahí tenéis el propio nombre), ajustando al mismo tiempo la calidad gráfica a las máquinas sobre las que corre esta versión. La historia es conocida, el Visir quiere que la hija del Sultán se case con él en menos de una hora, de lo contrario morirá, y nosotros, por supuesto, tendremos que salvarla antes de que termine el tiempo. Nos esperan laberintos, trampas mortales, luchas con sables y muchas acrobacias que se han trasladado satisfactoriamente a los controles táctiles del teléfono de Apple.

PAC-MAN for iPad

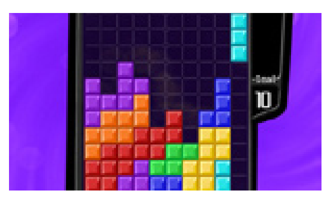
Sistema:	iPad
Publica:	Namco Bandai
Desarrolla:	Namco Bandai
Precio:	4,99 €



Intemporal como él sólo, el "comecocos" de Namco ha sobrevivido durante los más de 20 años de existencia pasando por multitud de máquinas, videoconsolas, móviles de todo tipo, y ahora en iPad, en una versión especial adaptada a las dimensiones de la pantalla. Podremos escoger entre tres modos de juego (Original, Normal o Fácil) y controlar a nuestro querido "Pakkuman" mediante dos sistemas distintos, simulando un joystick o deslizando nuestros dedos sobre la pantalla. Los fantasmas (Plinky, Inky, Clyde y el jefecillo Blinky), los puntos, los ítems frutales, todo sigue estando ahí, intacto, esperando a que los más viejos del lugar le echen una vez más el guante a este clásico de los videojuegos.

TETRIS for iPad

Sistema:	iPad
Publica:	Electronic Arts
Desarrolla:	Electronic Arts
Precio:	7,99 €



Uno de los primeros títulos que EA Mobile lanzó para iPhone/iPod fue su particular revisión de uno de los mejores puzzles que ha parido nadie en esto de los videojuegos. Manteniendo la esencia del original, su Tetris funcionó bastante bien gracias a la puesta al día gráfica y sonora y desde la desarrolladora americana parece que han tomado nota lanzando ahora una versión específica para iPad. Tetris trae debajo del brazo un nuevo control mediante el uso de un pad direccional táctil, gráficos en HD y la música original del programa de Pajitnov. Podrás pasarte horas y horas tratando de construir líneas en el título de EA sin que te aburras.

1942: FIRST STRIKE

Sistema:	iPhone
Publica:	Capcom
Desarrolla:	Capcom
Precio:	0,79 €



Otro título para los más "viejunos". Basado en la popular serie de matamarcianos de corte vertical ambientados en la II Guerra Mundial, la versión lanzada para iPhone mantiene el aspecto gráfico y la mecánica, pero se deja en el camino la dificultad abrasiva que caracteriza la serie, la originalidad y la variación en los niveles. Tras 3 o 4 fases de disparos continuos el desarrollo se vuelve algo monótono y lento. Capcom ha bajado la dificultad para hacer más asequible el control de nuestro avión mediante los "mandos táctiles", y la jugada no les ha salido tan bien como si que ha ocurrido en otros shooters de este tipo. Puede que ni los más fanáticos de la saga le encuentren la "chicha".

Pang Mobile

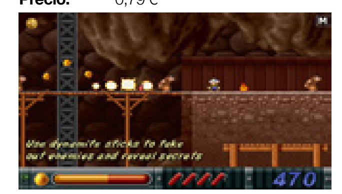
Sistema:	iPhone
Publica:	Player X
Desarrolla:	Player X
Precio:	0,79 €



Posiblemente la mejor versión del clásico de Capcom que hemos probado hasta ahora en dispositivos móviles. Por fin unos controles adaptados realmente al sistema táctil, de rápida respuesta y ciertamente muy precisos que hacen que ponernos a los mandos de este Pang no sea una tortura y sí un disfrute recordando viejos tiempos frente a la recreativa original. Recorre con los "Buster Bros." 50 niveles dispuestos en 17 localizados diferentes utilizando diferentes armas (incluyendo el famoso gancho claro) destrozando las pompas que se pongan por delante. Incluye modos de juego nuevos y tablas de puntos online.

Gold Miner Joe

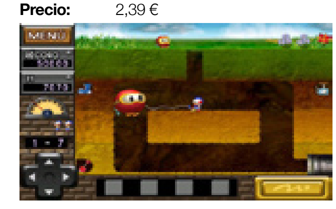
Sistema:	iPhone
Publica:	Donut Games
Desarrolla:	Swedish Game Development
Precio:	0,79 €



Gold Miner Joe es una mezcla de plataformas y acción, donde los saltos, disparos y la habilidad sorteando obstáculos del protagonista son lo más importante. Aparecido para ordenadores compatibles hace un tiempo (ahora mismo en descarga gratuita), la versión para iPhone es un fiel reflejo de los característicos plataformas de los años 90. Bastante divertido y técnicamente agradable, controlaremos a Joe deslizando los dedos sobre la pantalla del iPhone (de forma semejante a Mirrors Edge), y tendremos que superar hasta 50 niveles diferentes ambientados en una mina, recolectando todos los ítems y encontrando la salida hacia la siguiente fase.

Dig Dug REMIX

Sistema:	iPhone
Publica:	Namco Bandai
Desarrolla:	Namco Bandai
Precio:	2,39 €



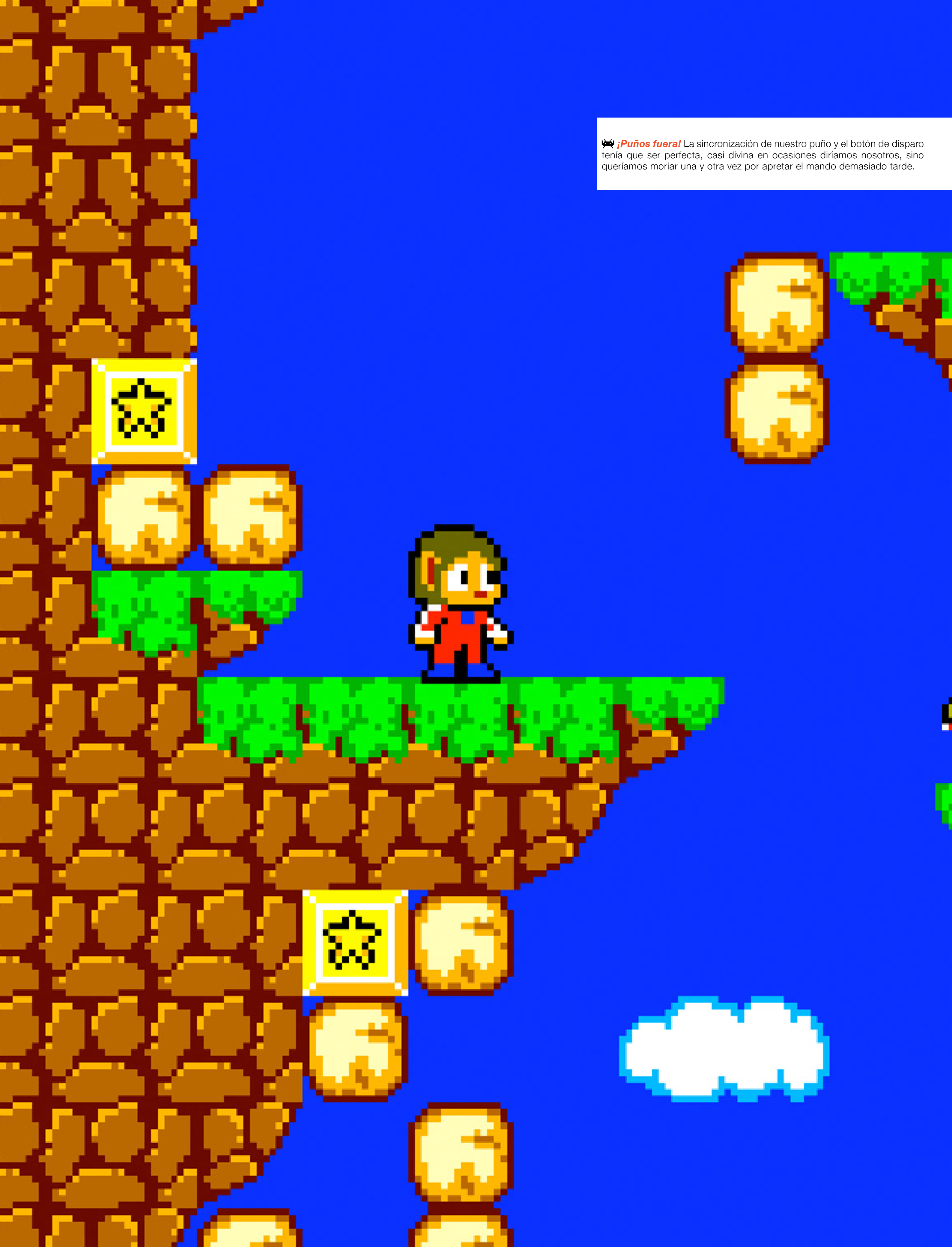
Nada mejor para tus partidas cortas, que recuperar un clásico de los arcade de principios de los 80. En DIG DUG tendremos que eliminar a todos los monstruos y enemigos que nos vayamos encontrando en escenarios bajo tierra y para ello podremos utilizar dos técnicas diferentes. Los inflamos hasta que exploten, o les dejamos caer sobre sus cabezas las piedras que hay dispersas en el escenario. Volveremos a vernos las caras con los enemigos clásicos de la recreativa, los "Pooka" y los "Fygar", y además contaremos con un modo especial bautizado como "remix" en el que nos enfrentaremos a jefes finales, existen ítems especiales y el aspecto gráfico se ha visto remozado.

Pew Pew 2

Sistema:	iPhone / iPad
Publica:	Jean-Francois Geyelin
Desarrolla:	Jean-Francois Geyelin
Precio:	1,59 €

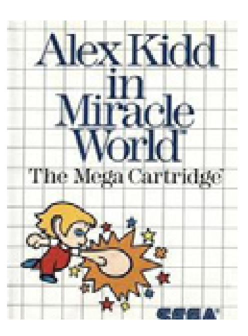


Ya está aquí la enésima encarnación del concepto Robotron. Tras el éxito alcanzado por las diferentes entregas de la serie "Geometry Wars" que gracias a esos gráficos surrealistas llenos de colores y efectos especiales parece haber calado hondo en gran parte del público, los desarrolladores independientes parecen haberse animado y Pew Pew 2 no es más que uno de los mejores exponentes. Adaptado ahora especialmente para el iPad, aquí encontrarás gráficos vectoriales, efectos de luces, diferentes naves para elegir y una jugabilidad endiablada. Muy recomendable.



¡Puños fuera! La sincronización de nuestro puño y el botón de disparo tenía que ser perfecta, casi divina en ocasiones diríamos nosotros, sino queríamos moriar una y otra vez por apretar el mando demasiado tarde.

Alex Kid in Miracle World



SISTEMA: Master System
AÑO: 1986
GÉNERO: Plataformas
PROGRAMACIÓN: Sega
PUNTUACIÓN: ✱✱✱✱✱

En España pudimos disfrutarlo en prácticamente todas las Master System puestas a la venta. Introducido con calzador en la ROM de la segunda versión de la 8 bits de SEGA, Alex Kidd sería la primera toma de contacto con un videojuego para miles de chavales.

Sonic aún no había nacido y Alex Kidd hacía las veces de orejona mascota provisional de SEGA. La primera entrega del personaje, Alex Kid in Miracle World, era un juego que mostraba todos los parabienes que la flamante 8bits de SEGA podía ofrecer. Unos gráficos coloridos, unas melodías pegadizas aún con lo limitado del sonido de la máquina, unas buenas animaciones y jugabilidad a prueba de bombas, pero también evidenciaba los defectos de la consola, como el botón de pause en la propia carcasa, y que el juego utilizaba para acceder al mapa que hacía las veces de menú de selección de items y, como no, el mando, que añadía un plus de dificultad al juego hasta que nos habituábamos a su peculiar cruceta.

Miracle World nos colocaba en la piel de Alex, que al poco de comenzar descubría que en realidad era el príncipe de Radaxian. Secuestrado de pequeño por "Janken The Great" ahora le tocaba liberar su país del tirano recorriendo multitud de niveles distintos.
El dinero recogido no tenía sólo la finalidad de conseguir puntos, sino que podía utilizarse en las numerosas tiendas de comienzo de fase para adquirir items que ayudasen a Alex y que no se limitaban a mejoras del propio personaje como anillos que disparaban o vidas extra, sino que tenía la opción de utilizar vehículos que, durante el rato que tardásemos en estrellarlos, nos facilitaban enormemente la labor de avanzar en el nivel, ya fuese con la motocicleta, el helicóptero o la lancha.

Los jefes finales se podrían dividir en dos tipos bien diferenciados. Bosses al uso que derrotábamos a puñetazo limpio, y servidores directos de Janken que nos retaban al juego de piedra-papel-tijera para acabar con ellos y obtener así la preciada hamburguesa que nos daba paso al siguiente nivel. Bueno, hamburguesa si jugaste a la versión occidental porque en la oriental era la típica bola de arroz con su alga.

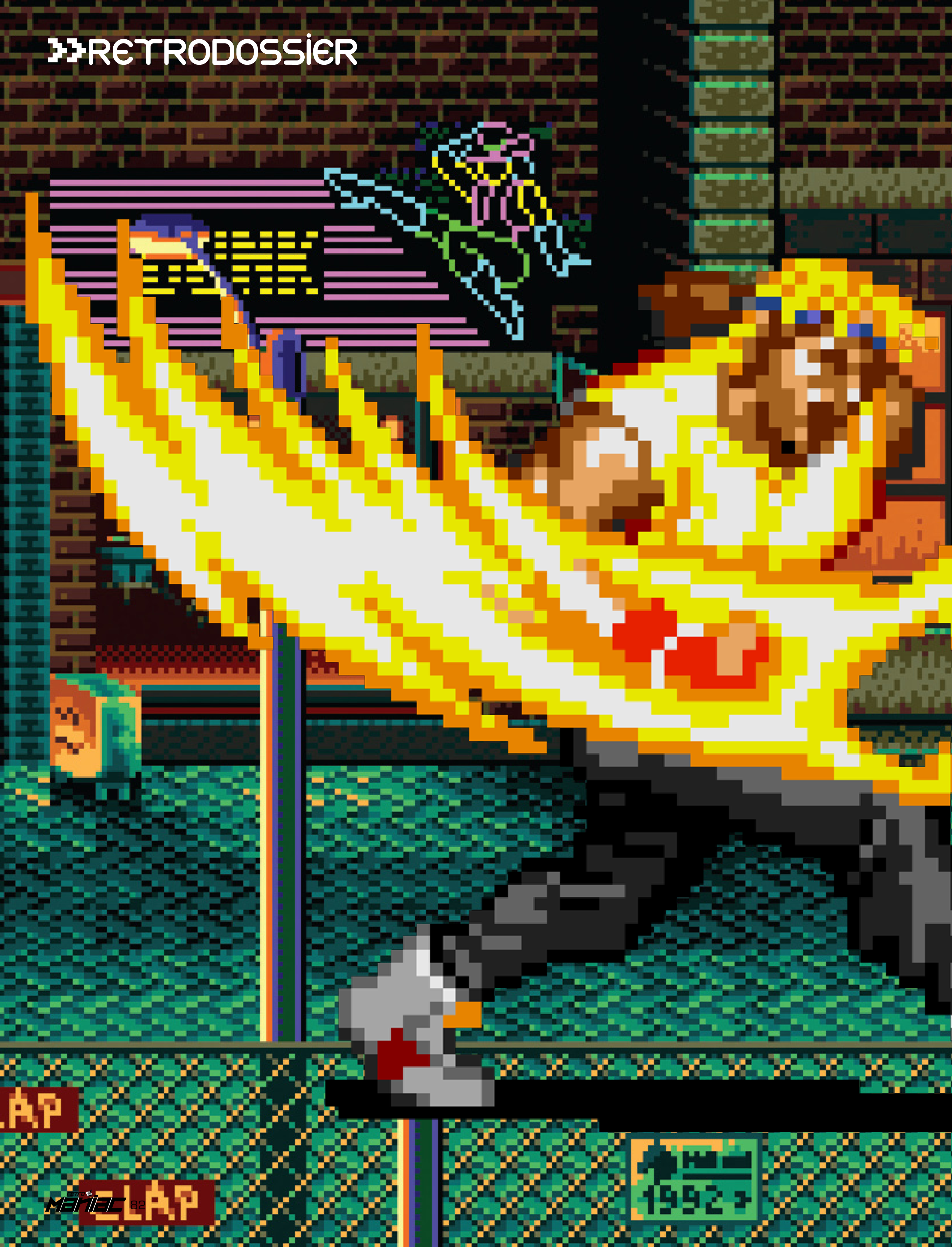
En definitiva un juego esencial para todo retroadicto que bebía de las mejores fuentes de los plataformas creando un título con su propia personalidad e idiosincracia que hizo las delicias de muchos jugones de la época.


STAGE 9
1 2 3 4 5 6
2



Golden Axe Arcade (Sega) **1989**

No llevas la cuenta de cuantos villanos has abatido desde que tu compañero Alex te pidiese que le vengaras y rescataras al rey y la princesa de las garras de Death Adder, y ahí está, con el hacha dorada, resucitando cual nigromante inmortal cuando aún no has tenido tiempo de dar cuenta de la avanzadilla que le guarda. Como si no tuviéramos ya bastante, su arma tiene un alcance infinitamente mayor, su velocidad no tiene parangón y, para colmo, ¡utiliza la magia!. Le lanzas todo lo que tienes, tu compañero también... ¡y no es suficiente por más que lleves acumulando pociones de maná durante todo el juego! Vas a tener que vencerle por las bravas. Y no es fácil, aún siendo dos tienes que echar mano de toda la picaresca y repertorio. Logras asestarle varios golpes, estáis en el último aliento pero tu compañero logra tumbarlo. Coges carrerilla, saltas y realizas el golpe más poderoso que tienes. Tienes suerte, se levanta justo cuando tu arma se cierne sobre él, pero le has asestado un golpe letal, el hacha dorada salta de sus manos y se le clava y esta vez sí, has vencido, has rescatado al rey, a la princesa y has acabado con el villano Death Adder, pero... ¿realmente será para siempre?





Repasamos la respuesta de SEGA a los beat'em ups

Por: Juanma

Escucha los acordes ¿los conoces? Primero de forma sutil, luego se añade el ritmo progresivamente mientras el texto sube. Aparecen la ciudad y los héroes urbanos. No puedes esperar para darle al START y comenzar a repartir "amor y cariño" a los macarras de la ciudad. Esto es Streets of Rage.

Durante la década de los 80, y posteriormente también en los 90, los salones recreativos eran el espejo en el que sus hermanos pequeños, los ordenadores y videoconsolas domésticas, se qmiraban. En la década prodigiosa ya había un género que despuntaba por su diversión y endiablada rejugabilidad: Los "beat em up". Sobre todo en compañía disfrutábamos como los enanos que éramos con cada una de las maravillas que periódicamente aparecían en nuestro salón mas cercano. Ciertos títulos acabaron inexorablemente ligados a nuestra infancia o juventud y, como no, todos y cada uno de nosotros estábamos deseando que aquellas maravillas jugables tuviesen su alternativa en nuestros propios hogares. SEGA escuchó nuestras súplicas y creó la saga Streets of Rage para jolgorio de los videoadictos de todo el mundo.

En esta entrega de "Retrodossier" daremos cumplido repaso a las, por desgracia, escasos tituloss de los que se compuso esta saga, que a pesar de su fugaz presencia sigue aún hoy día presente en nuestra memoria.

1991 STREETS OF RAGE (MEGADRIVE)

Denominado en su país de origen (Japón) como "Bare Knuckle" justo un año antes después de que desembarcara en el país del sol naciente uno de los estandartes del género: Final Fight. La obra de Capcom rompió moldes y fue un éxito tal que llamó inevitablemente la atención de SEGA, que ni corta ni perezosa, se puso manos a la obra y con el buen hacer de entonces crearía la que se ha convertido en una de las mejores sagas del género de las tortas callejeras.

La historia nos colocaba en la piel de 3 ex-policías que intentarían derrocar al "Señor X" (Mr. X. No, no se quebraron la cabeza con el nombre). Cada uno de los personajes a elegir tenía sus características, aunque a efectos de juego lo único importante eran sus cualidades de velocidad, salto y fuerza. Así podíamos escoger entre Adam Hunter de 23 años, cuya afición era el bonsai y su habilidad el boxeo; Axel Stone de 22, aficionado a los videojuegos y su habilidad eran las artes marciales, y por último Blaze Fielding, de 21 años, amante de la lambada y que combatía haciendo uso del judo. De cara al desarrollo del juego sólo nos teníamos que fijar en los dos niveles de cada una de las cualidades de los personajes, A y B, siendo obviamente B la peor cualidad del personaje. La de Adam por ejemplo era la velocidad, la de Axel el salto y la de Blaze la fuerza (¡las chicas parece que siempre se llevan la peor parte!). En esta primera entrega los gráficos no exprimían en absoluto a la 16 bits de SEGA y tanto personajes como fondos eran algo limitados. Los movimientos a ejecutar eran suficientes y se incluyó el típico movimiento especial de un sólo uso al modo de una invocación de Golden Axe, y que era idéntica e todos los personajes. Al pulsar el botón correspondiente un policía llegaba y disparaba a distancia un arma u otra según el jugador, eliminando o mermando considerablemente la vida de los enemigos. Enemigos que, por cierto, no mostraban su barra de energía con la excepción de los jefes finales.

Comentario aparte requiere la colaboración del famoso compositor Yuzo Koshiro en el apartado musical y sonoro, creando una banda sonora excelente para la saga de Sega.





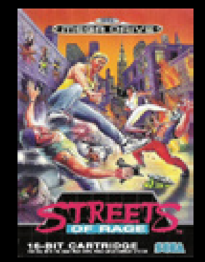


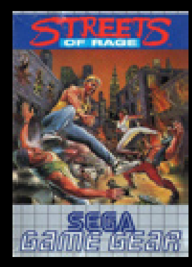
1992 STREETS OF RAGE (GAMEGEAR)

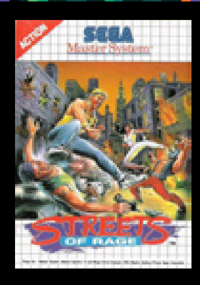
El éxito de la versión Megadrive propició que los poseedores de la portátil de SEGA no se quedasen tampoco sin su ración de tortas, y un año después llegó a las tiendas la esperada conversión del original de 16 bits.

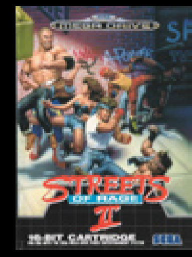
Curiosamente en España la portada del juego para GameGear no dejaba entreveer uno de los cambios más importantes con respecto a la versión de su hermana mayor, y es que el bueno de Adam nos tuvo que dejar por problemas de espacio y limitaciones técnicas. En Japón al menos Sega si que tuvo la deferencia de "eliminar" a Adam de la portada, pero nos imaginamos que en Europa Sega quiso aprovechar el tirón de ventas logrado con el juego para MegaDrive y no desaprovecharlo en absoluto. Con todo, no fue este el único cambio, pues dos de los niveles contenidos en la versión de Megadrive no aparecían en la portátil de 8bits de SEGA. El resultado fue una conversión algo mediocre que adolece de unos controles defectuosos y que no le hace justicia al título original.

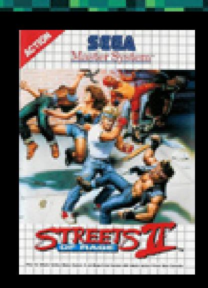
PORTADAS

















1993
STREETS OF RAGE (MASTERSYSTEM)

Un año mas tuvieron que esperar los usuarios de la 8 bits de sobremesa de SEGA para poder tener su propia conversión. Los seguidores de la saga lo vieron como algo extraño puesto que lo normal por aquel entonces era hacer conversiones simultáneas para GameGear y Master System dada su similitud y propiciando juegos prácticamente iguales programados a la par con las ligeras y lógicas diferencias por el tamaño y resolución de las pantallas en que iban a ser visionadas ambas versiones. Pero en éste caso la tardía versión de Master System era distinta, utilizaba un “engine” nuevo y no era una conversión directa del trabajo hecho en GameGear. Para empezar, y para jolgorio de los usuarios Adam volvía a ser un personaje seleccionable así que por un instante se soñó con una versión calco de la SEGA Megadrive. Desgraciadamente, nada más lejos de la realidad. La versión era irregular, la banda sonora se mantenía con las lógicas distancias de la calidad del chip de sonido de una y otra, el aspecto visual era prácticamente idéntico en cuanto a la paleta utilizada, los escenarios, tamaño de sprites y animaciones, pero desgraciadamente se eliminaba la opción de dos jugadores simultáneos echando por tierra el resto del trabajo en el programa. En contrapartida el título para Master System terminaba en la fase 6 tras un jefe final exclusivo que no puede encontrarse en ninguna de las otras versiones.







Mr. X volvía a hacer de las suyas. Tras creerle vencido, el malvado pandillero tiene otra vez en jaque a la ciudad pero además ha secuestrado a Adam, así que el resto de sus colegas tienen un doble trabajo. Rescatarle, y acabar de una vez con el señor incógnita.

1993
STREETS OF RAGE 2 (MEGADRIVE)

Obviamente un juego de éste calado no podía quedarse en una única entrega. Como dato curioso en Europa la primera parte de Master System salió al mismo tiempo que la segunda de Megadrive. Pero más curioso resulta que en el mercado de Estados Unidos saliese un año antes a la par que la primera parte de GameGear.

Para esta segunda parte el salto cualitativo y cuantitativo fue mas que evidente. Mejor sonido (aunque hay que reconocer que es aquí donde la primera entrega más destacaba con respecto a la segunda), mejor aspecto gráfico, pasando de ser un juego que no destacaba en exceso en una 16 bits, a tener un aspecto cercano a los juegos de las máquinas recreativas del momento, más movimientos, más personajes... más de todo en definitiva.

En esta ocasión la plantilla a escoger había sufrido un cambio drástico. A la desaparición de Adam por su secuestro había que añadir la incorporación del gigante Max Thunder y el joven skater Sammy “Skate” (no, aquí tampoco se quebraron con el nombre), hermano menor de Adam y que se mete en este embrollo para rescatar a su hermano. Axel y Blaze se mantenían con algunas variaciones en cuanto a los movimientos que habían sido ampliados aumentando los tipos de movimientos especiales que además eran diferentes para cada personaje y que permitían quitarse a los pandilleros si te rodeaban aunque a costa de una porción de energía. Energía que por primera vez mostraban también todos los enemigos. Y hablando de energía, era uno de los valores añadidos a las características de los personajes que pasaban a tener aparte de fuerza, velocidad y salto inicialmente, a incorporar técnica y energía. Y pasaban de un simple A y B a una puntuación por estrellas. Para muchos, esta fue sin duda la mejor entrega de la saga.

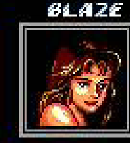
1993
STREETS OF RAGE 2 (GG y MS)

En esta ocasión todas las versiones salieron de forma simultánea. Es más, el excesivo retraso de la conversión de la primera parte para la sobremesa de 8 bits de SEGA hizo que en Master System apareciesen la primera y la seguna parte... ¡el mismo año! Para la ocasión las diferencias entre la versión de Master System y Game Gear fueron las mínimas a los que nos tenían acostumbrados. No así con respecto a la versión original de Megadrive en cuyo caso ya si nos encontramos una brecha de calidad audiovisual. Es cierto que las conversiones son superiores con respecto al trabajo que se hizo para le primera parte, pero aún así se esperaba más de Sega en una serie que se estaba convirtiendo en importante para la desarrolladora nipona. Las diferencias de estas dos versiones entre si no pasaban de ligeras diferencias de niveles y las lógicas en cuanto a resolución de pantalla con todo lo que ello conllevaba, es decir, una mayor cercanía de la cámara en la versión de GameGear, diríamos que incluso excesiva; y por supuesto un menor detalle en todo lo mostrado en pantalla.

De nuevo en la versión para Master System no se podía jugar a dobles de forma inexplicable y en esta ocasión la versión de GameGear demostró que si que hubiese podido tener a los tres personajes de la primera entrega, pues en Streets of Rage 2 es precisamente el número de personajes entre los que podemos escoger al comenzar el juego. Recortes aparte y cambios en los niveles, lo que más volvió a indignar a los fans de la saga, fue la ligereza con la que Sega se tomó los controles y la mecánica a los mandos del juego. Otra vez son imprecisos, defectuosos y la dificultad no está del todo bien calibrada, barriendo el notable trabajo técnico de un sólo plumazo.



SELECT PLAYER
AXEL BLAZE SKATE





AXEL
POWER
TECHNIC
SPEED
JUMP
STAMINA

OTRAS VERSIONES

Aparte de las conversiones para GameGear y Master System, unos pocos privilegiados tuvieron la suerte de encontrarse con Streets of Rage en los salones recreativos en dos versiones diferentes basadas en el propio hardware de Megadrive. A través de la placa Mega-Tech, en la que las monedas equivalían a tiempo jugado, y la posterior Mega-Play, en la que una moneda se correspondía con un crédito como ocurre normalmente en este tipo de máquinas. Posteriormente hemos podido encontrarnos con diferentes entregas de Streets of Rage en diversas recopilaciones siendo la primera de ellas la que disfrutó este que escribe: **Mega Games 2**, un cartucho que acompañaba en un pack a la consola Megadrive, e incluía junto al citado Streets of Rage, a Golden Axe y Revenge of Shinobi ¿Qué mejor forma de empezar a disfrutar de esta videoconsola? Apareció también en dos recopilatorios de Mega CD denominados **Sega Classics Arcade Collection**, con alguna mejora en cuanto al audio y a finales de la vida de la 16 bits de Sega, en la compañía japonesa decidieron crear un cartucho "**Mega 6**", que incluía los juegos de ambos Mega Games. Toda una joya recopilatoria. En Dreamcast los norteamericanos pudieron disfrutar de la segunda parte en **Sega Smash Pack**, otro recopilatorio que fue muy criticado por su pobre emulación, sobre todo en el apartado sonoro.

Hablando de recopilatorios en máquinas totalmente distintas y ajenas a SEGA la trilogía completa fue incluía en la versión japonesa de **Sonic Gems Collection** para PlayStation 2 y GameCube pero sin embargo no hicieron lo propio en las versiones americana y europea, por ser juegos para mayores de trece años. La última recopilación en que ha salido la saga completa es en **Sega Megadrive Ultimate Collection** disponible para PS3 y Xbox 360, incluyendo dos sencillas mejoras: capacidad de guardar partida y un filtro de suavizado de imagen.

También se puede adquirir la trilogía completa en la Consola Virtual de Wii en sus versiones para Megadrive.



Si te consideras un jugador clásico de pro, este Sega Mega Drive Ultimate Collection no debería faltar en tu colección, y no sólo por la inclusión de la trilogía de los "mamporros", sino por el resto de las casi 40 joyas que se incluyen en el recopilario: Sonic, Shinobi III, Ristar, Vectorman... Sin duda, un buen pedazo de la historia de la desarrolladora nipona.

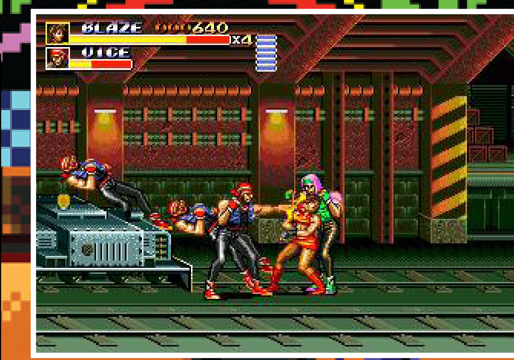
1994
STREETS OF RAGE 3 (MEGADRIVE)

No se hizo esperar la tercera entrega, y en 1994 Sega lanzó en Europa Streets of Rage 3, con un montón de novedades bajo el brazo, y con la omisión de las conversiones para las 8 bits, que pasaban a mejor vida. En esta ocasión nuestro conocido malvado jefe del sindicato del crimen, Mr. X., ha creado una compañía denominada RoboCy Co. y obtenido los servicios del mayor experto en robótica del mundo, el doctor Dahm, con el fin de crear una legión de robots humanoides que substituyan a los cargos importantes de la ciudad. Sin embargo son descubiertos por el Dr. Zan (uno de los nuevos personajes jugables), quien contacta con Alex y sus antiguos compañeros para que les eche una mano ante la amenaza que se les avecina. Los puñetazos están servidos...

Lo más destacable de esta tercera parte son el aumento de los movimientos de los personajes, el aumento de la inteligencia artificial de los enemigos y el aumento de la velocidad que se experimentó en el desarrollo de los diferentes niveles. Ahora los movimientos especiales no consumian energía y las armas que podíamos recoger dispersas en el escenario sólo valían durante un tiempo determinado, al cabo del cual se rompian y quedaban inservibles. Además, y para aumentar la jugabilidad en el modo cooperativo, se podían efectuar movimientos especiales combinando las habilidades de los dos personajes jugables en pantalla. Aún con todo la dificultad en las versiones USA y europea era excesiva en ocasiones.

El elenco de personajes era de nuevo de cuatro. A la desaparición de Max Thunder no solo se agregaba el Dr. Zan, un cyborg que daba un toque cyberpunk a la saga, sino que existían tres personajes desbloqueables. Uno de ellos, Ash, fue inexplicablemente omitido o censurado en las versiones europea y americana tal vez por sus tendencias afeminadas en un ejercicio de absurdez solo comparable al de "Poison" & cia en los Final Fight. Los otros dos eran Roo, un canguro boxeador que fue esclavizado por un secuaz de Mr.X y competía por ser el personaje mas estrambótico junto con el Dr. Zan y Shiva, que era la guardaespaldas del citado Mr. X.

La banda sonora volvió a ser obra de Koshiro con la colaboración de Motohiro Kawashima, pero su estilo techno y algo alborotado no fueron santo de devoción para muchos jugadores.





S.O.R. REMAKE

Por último no podemos dejar de comentar que desde 2003 el español Eduard Luna Bolano (BoMbErLiNk) junto a un equipo que ha ido creciendo hasta nuestros días, lleva desarrollando un excelente remake que partió de la intención inicial de crear un cuarto título alternativo y que os recomendamos que le echéis un ojo navegando hasta su página web oficial:
http://www.bombergames.net/sorr_project/

Ahí podréis babear viendo el trabajo que hay detrás. Nueva Inteligencia Artificial para los adversarios, nuevas físicas, motor de colisión e interacción, resolución mejorada... Además no se trata simplemente de un remake del Streets of Rage, sino que para regocijo de todos los seguidores de la saga y amantes de los beat'em ups en general, incluirá misiones de toda la trilogía junto a una buena cantidad de niveles totalmente originales. En el terreno de los personajes a escoger los creadores de nuevo dan la nota, dando a elegir entre dieciocho posibles personajes y dotándoles a todos de la capacidad de movimientos vista en Streets of Rage 3 así como algunos nuevos. En cuanto a los enemigos nos mostrarán la nada desdeñable cifra de 64, incluyendo de nuevo la totalidad de los que pudimos ver anteriormente en la trilogía de Megadrive, incluso versiones censuradas con la excepción de Break, y además una selección de enemigos propios de las versiones de Master System y GameGear aparte de, como no, algunos nuevos. Para los "bosses" de final de nivel nos encontramos con una operación similar, incluyendo todo lo conocido y alguno nuevo de producción propia.Y no se queda ahí la cosa pues la música ha sido remasterizada. Tendremos a nuestra disposición diez modos de juego a elegir, 34 bonus desbloqueables que incluyen editores, artworks, etc. Y ademas incluirá el "Sormaker 1.0" que es un set de herramientas y juego online programado específicamente para la ocasión. Esta maravilla de proyecto para nostálgicos como nosotros va por su cuarta versión en fase beta, pero es un título totalmente jugable que da para muchas horas de diversión. ¿A qué esperas? ¡Corre a echarle un vistazo!





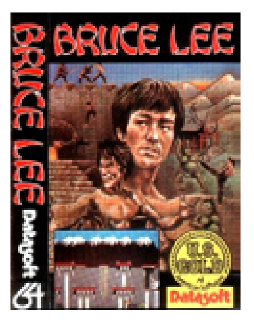




LOADING
de los
lectores
000375
TOP

Bruce Lee

En la simpleza está la virtud. Bruce Lee fue uno de los primeros juegos que combinó las plataformas con el beat'em up y la recolección de objetos de forma simplista pero muy efectista y bastante divertida.



SISTEMA: Commodore 64
AÑO: 1984
GÉNERO: Lucha-Plataformas
PROGRAMACIÓN: Datasoft, Inc
PUNTUACIÓN: ****

Por: Marc

La californiana Datasoft, no dudó en adquirir licencias de películas para utilizarlas en sus videojuegos. Conan, Goonies o el Zorro, fueron algunas, aunque a la que le sacó mayor provecho fue Bruce Lee, creando un juego mezcla de plataformas y lucha para nuestros flamantes ordenadores de 8 bits.

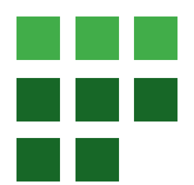
¿Quién no soñó de pequeño en emular al gran maestro de artes marciales Bruce Lee?. Cuando apareció este juego se convirtió en una de las maneras menos peligrosas para conseguirlo. Nuestro objetivo consiste, como casi siempre, en derrotar al malo, y en este caso se trata de una especie de mago malvado que guarda celosamente el secreto de la riqueza infinita y la inmortalidad para el sólo.

Nuestro personaje debe recoger todos los farolillos que cuelgan del techo en cada una de las 20 pantallas del recorrido donde además aparecerán nuestros enemigos, es decir, Ninja, con su espada y Yamo, una especie de guerrero fondón de color verde que recuerda a los luchadores de Sumo, aunque lo cierto es que este también sabe utilizar los puños. Tendremos que deshacernos de ellos rápidamente, lo que no será muy difícil, sobre todo en el caso del torpe Ninja, y para ello usaremos nuestro puño o la famosa patada voladora. Aunque prepárate porque volverás a verles una y otra vez durante el juego. La novedad del título de Datasoft estriba en que los "malos" también se pueden hacer daño entre ellos, y por supuesto sufren las heridas de las trampas repartidas por toda la fortaleza.

Los movimientos del personaje son algo escasos, pero bastante rápidos para la época de la que hablamos. Destaca por otro lado la facilidad con que se pueden terminar las 20 pantallas. Una vez finalizadas el juego nos vuelve a colocar al inicio, pero aumentando en un punto más la dificultad. A pesar de los 26 años de existencia podemos disfrutar otra vez del título y pasar una horita buena sin muchas complicaciones.

La versión de Amstrad destaca por su colorido y unos enemigos más difíciles de batir. MSX, a pesar de que se asemeja bastante, adolece de lentitud y control poco preciso. Commodore 64 es la más equilibrada de todas las versiones. Buen movimiento, sonido y diseño de los pixeles. Spectrum posee una virtud que no tienen las demás, y es que Yamo es capaz de subir por las escaleras y perseguir a nuestro personaje, lo que dificulta un poco nuestra tarea, pero le confiere mayor realismo.





Kotai

Hablamos con Kotai, un desarrollador español independiente que se ha especializado en remakes de juegos que os sonarán a todos y cuya principal virtud es la de sus opciones multijugador on-line.

Háblanos primero un poco de ti. ¿Quién eres y cómo empezaste a programar viodejuegos? ¿De dónde proviene el nombre de Kotai? Sospechamos que tiene algo que ver con dos clásicas como son Konami y Taito, ¿verdad?

Soy Vicente Mas un valenciano que tiene como hobbie realizar juegos “retro” pero con modo online para jugar por Internet con los amigos y con editor de fases para que los usuarios puedan colaborar con el juego. Mi afición por crear juegos se remonta a principios del año 1987. Por aquel entonces tenía un MSX con bastantes cartuchos de Konami y era un asiduo de los salones recreativos. Años antes había tenido un ordenador Oric1 (parecido al Spectrum) con un buen libro de Basic del que había copiado muchos ejemplos y entendido un poco como funcionaba la programación con el lenguaje Basic. Para el Oric1 solo tenía el juego “Centipedes”, y la verdad no me apasionaba mucho así que prefería trastear con el Basic que jugar. Todo cambió cuando mi primo se compró un MSX con 3 cartuchos de Konami y entre ellos el Hyper Rally, el primer juego de cohes que jugué. Nos pasábamos tardes enteras jugando y mi hermano y yo ya no paramos hasta que convencimos a nuestros padres para que nos compraran el mismo ordenador que mi primo, un Sony pero con el cartucho Road Fighter, también un juego de coches de Konami. Este ordenador solo tenía 16KB (algo que ni sabía ni entendía cuando lo compré) con lo que apenas cargaban juegos de cinta, ya que la gran mayoría eran para 64KB. Solo podíamos jugar a los cartuchos y es aquí donde empieza mi pasión por Konami ya que en la tienda donde compraba los juegos solo traían títulos de esta compañía.

Una vez conocidos los juegos de ordenador quería más así que le tocó el turno a los salones recreativos. En las máquinas arcade me fijé sobre todo en Taito por la originalidad de sus lanzamientos. Después de llevar un año jugando sin parar al MSX y las máquinas recreativas me picó el gusanillo de hacer mi propio juego. Con lo que había aprendido de Basic con mi primer ordenador y los manuales del MSX y Oric1 conseguí realizar un programa (porque no podía llamarse juego) en el que disponía información sobre distintos coches en forma de fichas. Llegué a un punto en el que ya no podía sacar más del manual del Oric1 y MSX, así que mis padres me apuntaron a un curso de informática, donde tenía que hacer cada día unos ejercicios que yo acababa muy rápido y en el rato que me quedaba de clase programaba un juego de naves con ayuda del profesor, que me enseñó como leer los cursores y hacer que la nave se moviera por la pantalla. Con lo que aprendí conseguí hacer un juego en MSX en el que movíamos un gran muñeco hecho a base de letras y caracteres ASCII y en cada pantalla teníamos que matar a un enemigo igual que nosotros hasta llegar a la pantalla 5 en la que aparecía un enemigos mucho más grande. La programación la tenía clara pero tenía un problema (que a día de hoy me sigue acompañando) con los gráficos, música y sonidos. Entonces me enteré que mis vecinos del quinto piso también tenían un MSX y a ellos les gustaba hacer gráficos y música. Yo les enseñé el juego que había hecho y ellos una música que habían compuesto y una pantalla de “The Maze of Gallious” que habían reproducido usando VPokes. Lo tuvimos clarísimo yo me encargaría de la programación y los dos hermanos Kubata y Bezao de la música y los gráficos.

Nos pusimos a pensar que juegos podríamos hacer y las ideas no paraban de salir, pero decidimos empezar con algo muy sencillo para ver si podríamos integrar bien mi programación con su trabajo, así que decidimos hacer “Danger”, un juego simplón en el que dos camilleros tenía que recoger a 50 personas que se tiraban desde un edificio en llamas y llevarlos a la enfermería. ¿Tendría algo que ver que hacía nada habíamos visto la película “El Coloso en Llamas”? El juego salió bien y teníamos que buscar un nombre para la “compañía”. Como a mi me gustaban mucho Konami por los juegos de MSX y Taito por los arcade tan originales propuse hacer un juego de palabras juntando el inicio de las dos KO(nami) y TAI(to) quedando KOTAI. A mis amigos les pareció bien y nos quedamos con ese nombre. Ya en la era de Internet cuando tuve que usar “nicks” me apropié del nombre de la compañía.

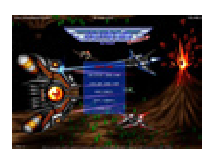
¿Son estas entonces tus compañías favoritas? ¿Y qué nos dices de los juegos? ¿Cuáles son tus géneros preferidos y los títulos que destacarías sobre todos los demás?

Si, Konami por la gran calidad de sus juegos para MSX y Taito por la originalidad. En cuanto a los juegos os parecerá raro, pero pasada la época del MSX no es que haya jugado demasiado y además no he tenido consola hasta hace bien poco. Mis juegos favoritos fueron F1-Spirit y Salamander (no sabría cual poner delante) seguidos de cerca por Nemesis 2, The Maze of Galious y el primer Nemesis. Una vez empecé a hacer mis propios juegos para MSX (Danger, Trail, Trogloditas, War, Ninfas, Venom, Jorge’s Adventure, Bubble, Panou y un intento de F1-Spirit y otro de Asterix) ya no tuve tiempo de jugar exceptuando contadas ocasiones para alguna partida a dobles (Salamander y F1-Spirit por lo general). Puesto que a los únicos juegos que jugaban eran a dobles varios de mis desarrollos fueron así, entre ellos Trail, un juego de motos a dobles con 30 pantallas que fue nuestro mejor juego y que por desgracia no he podido recuperar de las cintas, y Ninfas un juego similar a QBert en el que si los dos jugadores llegaban al final se tenían que batir en un duelo.

Luego llegó la revolución de los 16 bits y mis vecinos se compraron el Amiga así que al poco tiempo yo también cambie al Amiga dejando de lado el MSX y la



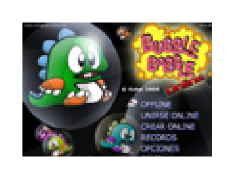




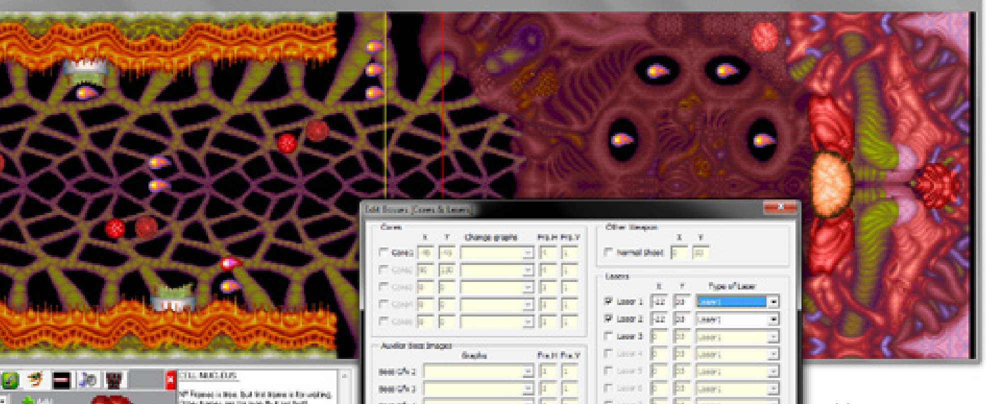
Nemesis online
El trabajo comenzaría aproximadamente en verano de 2008, tras dejar Mini Racing Online en una versión bastante acabada. Anunciado como un remake del clásico de Konami, el título incorporaría editor de mapas para los niveles, y de enemigos, para añadir sprites incluso de los bosses final de fase.

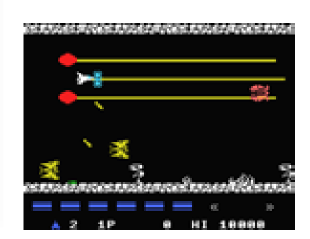






Bubble Bobble online
Otro clásico, esta vez de la mano de Taito, que fue "versionado" durante la competición de desarrollo rápido de videojuegos en la Campus Party de 2009. A partir de 10 temáticas de las que había que elegir 3, Kotai desarrolló en 72 horas su particular visión del arcade creando un título multijugador cooperativo, aunque con algunas deficiencias en el online que promete arreglar en el futuro.

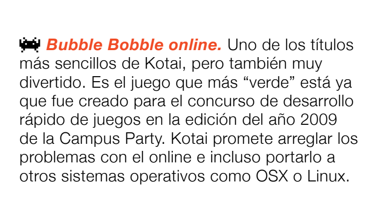




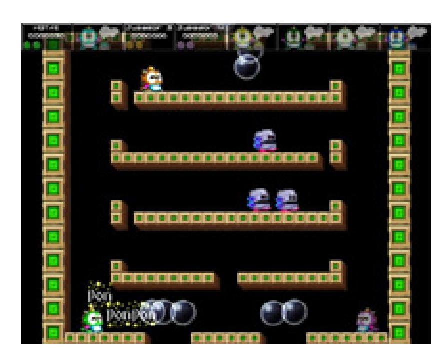


Castlevania Online
Es el título en que se encuentra en la actualidad enfrascado Kotai, y aunque hace poco más de 3 meses que comenzó su programación y diseño, ya apunta muy buenas maneras con sus 8 jugadores simultáneos a través de internet, todo un sueño para los seguidores de la saga de Konami.

El editor de Nemesis Online. Es una de las mejores características de los juegos que lanza Kotai. La posibilidad de "jugar" con el editor de niveles y enemigos es toda una bendición para los jugones inquietos, que muchas veces dejan de lado sus ansias por jugar en favor de diseñar nuevas fases y enfrentamientos con bosses para el matamarcianos multijugador.



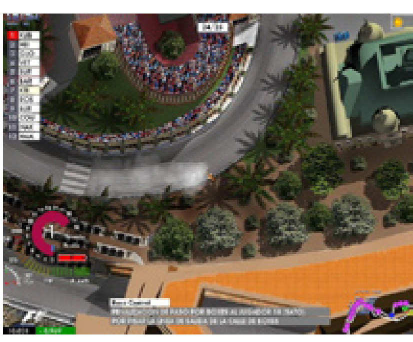
Bubble Bobble online. Uno de los títulos más sencillos de Kotai, pero también muy divertido. Es el juego que más "verde" está ya que fue creado para el concurso de desarrollo rápido de juegos en la edición del año 2009 de la Campus Party. Kotai promete arreglar los problemas con el online e incluso portarlo a otros sistemas operativos como OSX o Linux.







Tributo a F1 Spirit. Kotai se reconoce un seguidor absoluto del clásico cartucho de Konami, y lo demuestra con el desarrollo de MiniRacingOnline, que herede del juego japonés la visión cenital, los coches en miniatura y esa jugabilidad endiablada que caracterizaba a los clásicos.





¡Corre en Mónaco! Uno de los circuitos con mayor personalidad del Campeonato (si no el que más) también tiene cabida en el título de Kotai.

creación de juegos. En Amiga solo recuerdo haber jugado “en serio” a Turrican 2, Monkey Island y ya justo antes de pasar al PC al “Gran Prix 2”, que también continué jugando en la versión de PC. Desde que tengo el PC solo he jugado a los simuladores de Formula 1 GP2, GP3, Monaco Grand Prix y Grand Prix Legends.
Si tengo que elegir un género favorito supongo que sería los juegos de conducción y muy cerca los shump horizontales como Nemesis.

Cuéntanos como es tu forma de trabajar cuando te “enfrentas” a un nuevo título o una nueva idea que te ha ya surgido. ¿Utilizas bocetos, papel y lápiz o directamente plasmas las ideas en el ordenador? ¿Cuáles son tus fuentes de inspiración?
Cuando me viene una idea sobre un juego o como mejorar algo que ya tengo hecho lo primero que hago es apuntarlo en una libreta porque son ideas fugaces que si no las apunto luego se olvidan y por más que intente recordarlas no lo consigo. Aún conservo 3 libretas de cuando hacía los juegos de MSX entre los años 1987 y 1990. Últimamente lo suelo apuntar en ficheros TXT o “post-it” pero es una pena porque luego eso se pierde y dentro de unos años no tendré esas notas. Por ahora mis fuentes de inspiración han sido mis juegos favoritos de la infancia. MiniRacingOnline es un tributo a F1-Spirit, y los otros juegos está claro en que juegos me he fijado, al mantener el nombre del juego original.

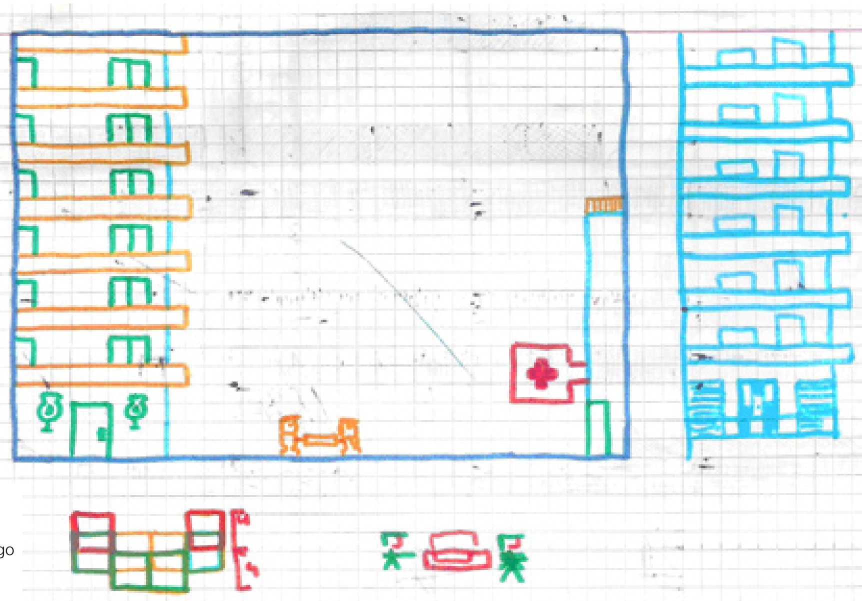
¿Cuál es el lenguaje de programación que utilizas? ¿Hay alguien que te eche una mano colaborando de forma asidua en tus desarrollos?
El lenguaje de programación que uso para los juegos de Windows es Delphi. No es un lenguaje que se use para hacer juegos pero es con el que trabajo y por lo tanto el que mejor conozco. Los juegos de MSX los hice en Basic y en el sistema Amiga no llegué a hacer ningún juego aunque si algunas demos y aplicaciones con el lenguaje Amos. La programación de los juegos la llevo yo solo aunque “Vany”, uno de los administradores de MiniRacingOnline, está creando aplicaciones complementarias para actualizar todos los juegos y fases de forma automática y analizar algunos datos como la telemetría de los coches en MiniRacingOnline. Con los gráficos depende del juego. En MiniRacingOnline conseguí reunirme de nuevo con mis vecinos 13 años después de haber hecho juntos el último juego de MSX. Bezao se encargó de hacer todos los coches de F1 y Kubata compuso la canción del juego y creó los primeros circuitos.
Gracias a los editores que añado en todos los juegos los propios jugadores me van mandando sus circuitos, coches, fases, naves, personajes… por eso los gráficos de mis juegos no siguen una misma línea ya que cada fase o gráfico lo puede realizar una persona distinta.

Hay algo que nos llama la atención y es que (imaginamos que quizás gracias a la distribución en Internet) podemos ver que tienes un gran número de seguidores no sólo en España. ¿Esperabas este éxito a nivel internacional o fue algo que surgió de forma natural por las características multijugador de tus juegos?
A mi también me sorprende mucho como han evolucionado las cosas. Cuando me puse con mi primer juego de PC, MiniRacingOnline la idea era hacer un juego de coches en el que pudiera jugar con mis amigos cada uno desde su casa. Hice una web sencilla: http://www.estadium.ya.com/djkotai/ para que ellos se pudieran bajar las versiones que iba sacando y probarlas. Como no siempre estaban disponibles para hacer las pruebas online decidí hacer publicidad en algunos foros de juegos de coches y así poder probar el online con más gente. Hubo una buena respuesta de los jugadores y un amigo creó un foro para que los usuarios fueran dejando sus impresiones y fallos que encontraban. Empezaron a entrar extranjeros que se quejaban que los menús del juego estaban en español y no lo entendían, así que añadí la opción de traducir el juego mediante un fichero INI para que cualquier persona fuese capaz de traducirlo, y así es como empecé a recibir todos los idiomas que hay disponibles en el juego. Con los otros juegos ha sido más fácil ya que hacía publicidad en la web de MiniRacingOnline y desde un principio hubo gente de todas partes ya que a MiniRacingOnline juega gente de todo el mundo.

El primer título con el que empezaste según vemos en tu web es MiniRacingOnline. ¿De dónde salió la idea y cómo funciona tu concepto de carreras multijugador on-line? ¿Hasta cuántas personas compiten a la vez?
En el año 1999 conocí el emulador de MSX que me recordó la época en la que programaba juegos y me despertó de nuevo las ganas de programar. Además por esa época estaba aprendiendo a programar en Delphi para entrar a trabajar en una empresa que usaban este lenguaje, así que empecé a hacer cosas sencillas para ir conociendo el lenguaje mejor. Primero realicé un “Front-end” del emulador fMsx de MS-Dos para usarlo más cómodamente en Windows, en especial para cargar más fácil y rápidamente los juegos ya que permitía tener una captura de cada juego, la posibilidad de poner 2 cartuchos y contador de partida jugadas. Luego llegarían las aplicaciones F1RCClient y RS3Client que servían para poder jugar por internet de forma sencilla a los juegos “F1 Racing Championship” y “Racing Simulation 3” respectivamente, ya que solo tenían









Clasicazos. Danger y Trogloditas respectivamente. Dos juegos de la época MSX de Kotai. A la derecha podéis ver uno de sus bocetos originales del desarrollador para su juego Danger, con los sprites dibujados y el escenario de fondo.

Kotai
Nos lo comenta el propio Vicente, "tengo como hobbie realizar juegos 'retro' pero con modo online para jugar por Internet con los amigos y con editor de fases para que los usuarios puedan colaborar con el juego". Sin duda una opción muy loable para los tiempos que corren. Bubble Bobble, Nemesis o más recientemente Castlevania, son algunos de los títulos clásicos que han caído bajo las redes de este valenciano. Quizás la opción más interesante sea la colaborativa entre usuarios y seguidores de sus juegos. Los editores de niveles y mapas son una herramienta muy divertida que siempre se agradecen en juegos comerciales (más con la moda actual de los denominados 'sandbox'), y en los juegos de Kotai resulta que vienen incluídos "de serie".

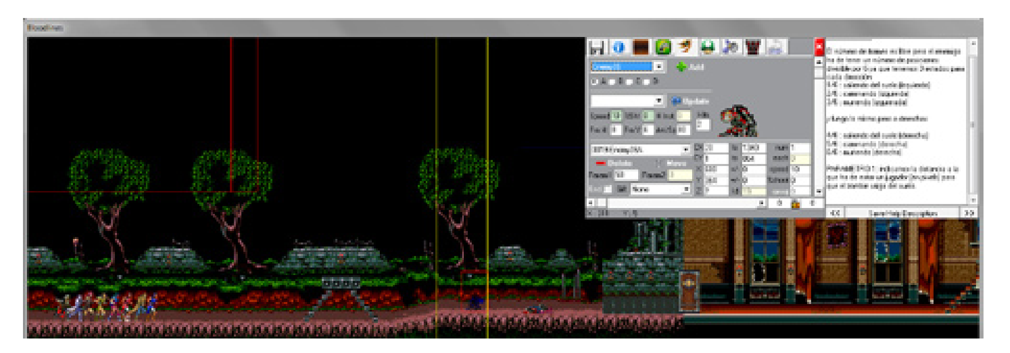
Nos encanta que existan en nuestro país gente que se dedique al desarrollo en esta dirección, y si queréis saber que se siente al machacar a cientos de naves en Nemesis online por ejemplo, no tenéis más que visitar su web en:

www.remakesonline.com

opción para jugar en LAN, pero modificando unos datos del fichero de configuración podías jugar por Internet. Añadí incluso una agenda con las direcciones IP de tus amigos para no tener que preguntarles cada vez.
En esa época la Fórmula 1 me llevaba de cabeza a lo único a lo que jugaba eran simuladores de F1, por lo que mi juego tenía que ser de coches. Al mismo tiempo los títulos 3D no me gustaban nada, yo prefería mil veces los juegos retro del emulador de MSX o de la Mame, así que el modelo de juego elegido fue F1-Spirit. Sin embargo no me conformaba con 2 jugadores en el mismo ordenador. Estaba acostumbrado a jugar a los simuladores F1RC y GPL por internet con mis amigos, y mi juego no iba a ser menos. Al tratarse de un juego de carreras la filosofía del online estaba clara, todos contra todos y gana el primero que cruza la meta. En el online solo me tenía que preocupar de que cada jugador enviar su posición a los demás y el tiempo que había hecho en cada parcial para ir recalculando las posiciones de carrera. En principio sólo era para 8 jugadores, luego se amplió a 16 y finalmente a 32, aunque internamente podría poner hasta 99 coches aunque del jugador 32 al 99 saldrían en la misma posición de parrilla ya que los circuitos solo tienen 32 posiciones de salida.

Háblanos también de cómo organizáis esos campeonatos, los rankings...
En el año 2003, que fue cuando publiqué la primera versión del juego, muy poca gente tenía tarifa plana y mucho menos ADSL, por lo que muchos usuarios sólo jugaban por la noche (cuando podían usar el teléfono para conectarse a Internet) ya que al no existir bots no tenía mucho sentido jugar en solitario, así que pensé en añadir un ranking en la web de modo que aunque no tuvieras Internet te podrías picar con el resto de gente. Como el juego no tiene puntos el ranking no es sencillo de hacer. Tras pensar varias fórmulas finalmente la que quedo es hacer una suma de la diferencia entre tu tiempo y el record de cada circuito, de esta forma si alguien tiene el record de todos los circuitos su rank es 0 y cuanto peores son sus tiempos más alto es su rank. Si no has jugado a algún circuito se te pone un tiempo de referencia que es el record del circuito más un 20%. Según fue aumentando la cantidad de circuitos hubo que separar los ranks en distintas categorías (F1, Rally, Nascar…) porque si no tenías que jugar a todos los circuitos para poder tener un buen ranking.
La comunidad empezó a crecer rápido y llegaron los primeros campeonatos en los que había que apuntar todos los resultados a mano, hacer el cálculo de los puntos y publicarlo en la web. Esto era mucho trabajo para los administradores de los campeonatos así que decidí automatizarlo todo. Ahora desde la web puedes crear un campeonato en el que dices los circuitos a los que se va a jugar, fecha, número de vueltas, puntos otorgados, reglas (colisiones, consumo de gasolina, desgaste de ruedas, setup del coche libre o bloqueado…) y los participantes del campeonato o bien dejan la inscripción libre para que cualquiera se pueda apuntar. A la hora de jugar una carrera de campeonato, el jugador que hace de servidor no tiene más que darle a la opción de campeonato, seleccionar que campeonato es y cual es la contraseña y el juego automáticamente bloquea todos los datos (circuito, vueltas, opciones de carrera…) y al finalizar la carrera el resultado se exporta a la web y el propio juego te abre la página web donde se pueden ver todos los resultados de la carrera recién corrida y de cómo ha quedado el campeonato de pilotos y equipos tras la carrera.

Pero no sólo de las carreras vive el hombre, y es que resulta que en tu web aparecen otros tres juegos con características multijugador y online que tocan palos muy diferentes: Nemesis Online, un matamarcianos; Bubble Bobble, una especie de puzzle-arcade, y Castlevania Online, un arcade aventurero. Los dos últimos aún en estado beta, pero Nemesis lo podemos considerar ya todo un veterano. ¿Cuál de ellos te costó más adaptarlo a la filosofía online y por qué?
Tras 5 años de desarrollo continuo con MiniRacingOnline en 2008 me apetecía probar otras cosas. En 2005 había ganado el concurso de desarrollo de videojuegos de la Campus Party con MiniRacingOnline, así que pensé en hacer otro juego y volver a presentarme al concurso. Visto el éxito de MiniRacingOnline, tenía claro que el juego debía ser online, con rank en la web y con un editor de fases, ya que pienso que esas 3 cosas son la clave del éxito del juego.
Estuve pensando que tipo de juego hacer y a la mente me vinieron



Reproduciendo el castillo de Drácula. Aquí podéis ver una captura del editor que Kotai está desarrollando para diseñar los niveles de Castlevania Online. Como veis no le falta detalle, podréis situar a vuestro antojo los enemigos diseminados por el nivel, configurar sus acciones, etc.

los juegos de los 80, ya que son los únicos a los que he jugado de verdad. Fueron muchas las ideas: Nemesis/Gradius/Salamader, Double Dragon, The Treasure of Usas, Bubble Bobble, Vampire Killer, Shinobi, Metal Gear, Golden Axe, Gryzor/Contra, Ghosts'n Goblins, King Valley, Toki, Mercs… ¡uf!, demasiados… Había que decidirse por uno, pero yo ¡los quería hacer todos!, y es en este momento cuando se me ocurre la idea de "Remakes Online", remakes de juegos de los 80 con modo multijugador por Internet, una web con rankings y puntuaciones para que la gente se pique y editor de fases para que todo el mundo pueda colaborar con el juego y lo mantenga vivo. Además al ser títulos de los 80 en principio eran sencillos y no deberían costarme más de un año en programarlos, y así poder presentarlos cada año al concurso de la Campus Party, aunque esto ya he comprobado que es imposible. Había nacido "Remakes Online" y tenía que decidirme con que juego empezar.

La Campus en Valencia es la última semana de julio, así que a finales de mayo me puse manos a la obra con Nemesis Online. Creé el editor de fases, las armas, algunos enemigos… hasta aquí todo perfecto, el problema llegó cuando quise añadir el online. En pantalla había demasiados enemigos y balas además de los jugadores y sus disparos como para enviar toda esa información por Internet. Tenía que reducir la información que se iban a pasar de un equipo a otro. Además si cada equipo creaba sus enemigos lo que veíamos en un equipo no es lo que pasaba en los otros. Primera regla del online, el servidor es el único que lee la configuración del mapa para crear, en el momento adecuado, a cada enemigo en su posición y mandar la orden al resto de equipos para que se creen los enemigos en el lugar que indique el servidor. Segunda regla del online, crear 2 clases de enemigos, los independientes y los sincronizados.

Los enemigos independientes son aquellos que tienen un movimiento fijo sin depender de ningún jugador ni variables aleatorias. Estos enemigos no tienen ningún tipo de comunicación, simplemente el servidor avisa cuando y donde se han de crear y cada equipo controla el movimiento. Las balas del juego también usan este sistema, el servidor dice donde y cuando crearlas y luego cada equipo las mueve por pantalla, así no estamos enviando constantemente la posición de la bala/enemigo del servidor a los clientes.

Los enemigos sincronizados, por el contrario tienen un movimiento que depende de lo que hagan los jugadores o bien tienen cambios aleatorios por lo que es preciso sincronizarlos online para que en todos los equipos se vea lo mismo. Todos los monstruos de final de fase son de este tipo. Este tipo de enemigos consumen bastante ancho de banda porque constantemente el servidor está enviado su posición a los clientes.Una vez definidas estas dos reglas para el online, el resto era parecido a MiniRacingOnline y no supuso ningún problema.

Al año siguiente, 2009 hubiera querido hacer otro juego para presentarme de nuevo al concurso de la Campus Party pero no tuve tiempo, así que opté por presentarme al concurso de desarrollo rápido de videojuegos con lo que me vino inmediatamente a la cabeza el juego Bubble Bobble. Con las 72 horas sólo me dio para crear 6 pantallas y 2 tipos de enemigos y el online y aunque no presentaba ninguna complicación extra respecto a Nemesis Online no llegó a funcionar bien. Ya no he vuelto a tocar este juego, pero en un futuro seguiré con él porque por su sencillez en los gráficos va a ser el primer juego que intente hacer multiplataforma pasando de DirectX a OpenGL, que es compatible con Linux, MAC e incluso móviles.

Este año no he querido que me pillara el toro y a principios de mayo empecé un nuevo proyecto de la serie "Remakes Online". La elección del juego de este año fue más sencilla ya que en "Old Generation School" leí un artículo sobre Castlevania y me despertó el interés por el juego. Tengo que decir había jugado poquísimo a este juego, apenas unas partidas en los años 80 a Vampire Killer en casa de un amigo que tenía un MSX2 y a Haunted Castle en los salones recreativos del lado del colegio, pero nunca jugué a ninguna de las versiones de las consolas. Con Nemeis Online estaba un poco decepcionado por la poca acogida comparado con MiniRacingOnline (2.800 jugadores registrados en Nemesis Online frente a los más de 130.000 de MiniRacingOnline) en especial de jugadores españoles ya que en Nemesis Online la gran mayoría de jugadores registrados son americanos y japoneses. Vi que Castlevania tenía muchos seguidores españoles con grandes comunidades así que si el juego sale bien tengo asegurado un número elevado de jugadores. También fue decisivo ver la gran cantidad de recursos gráficos que hay por la red, lo que simplifica mucho la realización de los mapas y personajes.

En Castlevania Online el multijugador ha sido parecido a Nemesis Online a excepción que en Nemesis Online los enemigos solo se crean una vez pero en Castlevania Online como los jugadores pueden volver sobre sus pasos el servidor ha de estar controlando la posición de todos ellos para volver a crear enemigos en los equipos en los que ya han sido matados pero el jugador ha vuelto al lugar.

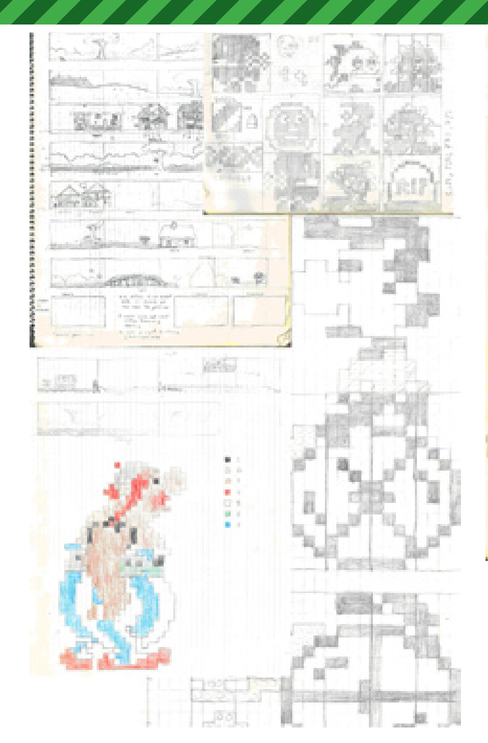
Hay algo que nos gusta mucho de tus juegos, y es la idea de que sean títulos ampliables gracias a nuevos niveles, naves, personajes… y todo ello junto al editor que suele acompañar a tus lanzamientos parecen ser un importante aliciente de colaboración para tus seguidores, ¿no es así?

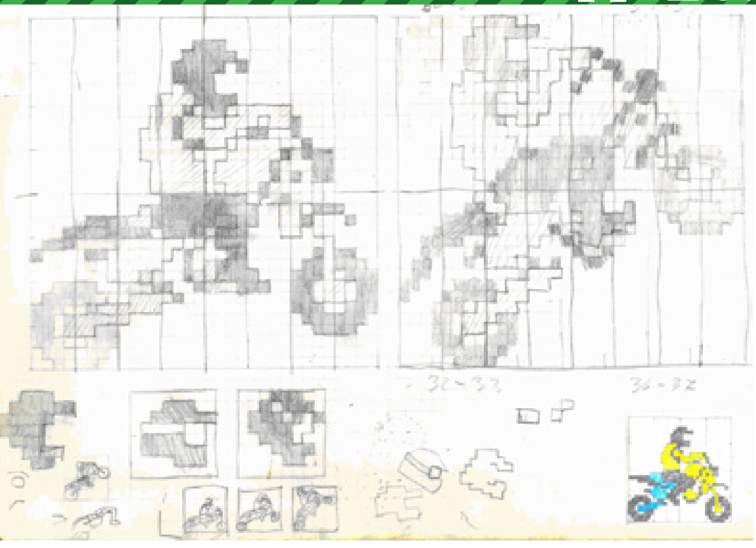
Por supuesto, como ya comenté al principio yo siempre he tenido el problema de los gráficos ya que soy muy malo haciéndolos y por desgracia es difícil encontrar a gente que se comprometa "por amor al arte" a todos los proyectos en los que yo me meto. Hay gente que le gusta hacer coches y circuitos, pero no quieren oír hablar de naves y fases… Como no tenía a nadie fijo haciéndome los gráficos lo mejor era crear un editor para que cualquier persona pudiera colaborar. Además con el tiempo que llevo en esto he visto que mucha gente disfruta más creando gráficos y/o mapas que jugando, tal y como me pasa a mi con la programación, y esto hace que la comunidad crezca más.

La parte negativa es que los editores de fases limitan mucho lo que puedes hacer en el juego porque las opciones que da el editor son las cosas normales. Hacer una pequeña filigrana en una sola fase significa modificar medio editor para que los objetos implicados en esa filigrana tengan los parámetros necesarios para hacerla.

Castlevania online parece ser tu último proyecto, y que, como bien dices en tu web, es una mezcla entre los títulos más arcade de la serie y los escenarios laberínticos y enormes que suelen acompañarla desde SOTN. ¿Cómo va su desarrollo? ¿No está resultando muy complejo "meter" hasta a 8 personajes al mismo tiempo y en la misma pantalla?

Castlevania Online aún está muy verde, es un juego bastante complejo y en casi tres meses no ha dado tiempo para mucho. Empecé a documentarme y vi que había 3 tipos de Castlevania, los llamados "old school" que son bastante lineales y tienen escaleras que puedes subir o no, los "new school" que son laberintos, donde han sustituido las escaleras por rampas y han añadido plataformas de las que te puedes bajar para elegir distintos caminos, y los 3D.





Más bocetos. En estas imágenes podéis apreciar más bocetos de los juegos de Kotai. Sobre estas líneas la moto y el piloto de Trail, uno de los mejores títulos que según el propio autor lanzó para MSX aunque desgraciadamente se ha perdido en el tiempo la cinta que lo albergaba. A la izquierda tenéis un sprite de Obélix para el juego basado en los personajes de Uderzo.



MiniRacingOnline
Es el juego más maduro de Kotai (comenzó a desarrollarlo en 2003), y cuenta con una legión de seguidores que juegan y compiten en los diferentes campeonatos que se organizan desde la página web. Continuamente se actualizan sus datos con las nuevas escuderías, pilotos y circuitos.

Estos últimos claramente están descartados porque mis juegos son 2D y los otros dos tipos quería que estuviesen presentes para que tanto los fans de un tipo como del otro pudiesen recrear las fases de su Castlevania favorito. Por lo tanto en el editor de fases de Castlevania Online puedes hacer desde fases completamente lineales como las de Haunted Caslet, hasta grandes castillos de 62500 x 62500 pixels, así como poner escaleras que el jugador decide si las sube/baja o no, como poner rampas de subida/bajada obligada y plataformas de las que nos podamos bajar.
Actualmente sólo tengo creados 12 enemigos y un monstruo final de fase, pero mi intención es la de añadir poco a poco todos los enemigos de la saga entera. En cuanto a los personajes hay 8 aunque por ahora solo 7 distintos (Alucard, Soma, Simon, Trevor, Eric, Julius y Richter). Si jugamos online no es problema que hayan 8 jugadores porque cada uno sólo ve donde está él (aunque puedes pasar el scroll a cualquier jugador y ver que está haciendo). Todo se complica un poco cuando ponemos más de un jugador en un mismo ordenador (el juego permite que hasta los 8 jugadores estén en el mismo ordenador) ya que si queremos ver a todos en pantalla tienen que ir cerca unos de otros. Para solucionar en parte este problema he hecho un zoom automático que va desde el modo normal de juego que es 320x240 pixels (360x240 si tenemos un monitor panorámico) hasta los 640x480 pixels (720x480 en panorámico) para dar más libertad de movimiento a los jugadores sin desaparecer de la pantalla. En la última versión se puede bloquear para que el zoom siempre esté en 640x480 por si nuestro PC es lento haciendo el cambio de zoom en tiempo real.

Konami anunció su propio desarrollo de un Castlevania online y multijugador (Harmony of Despair), para la plataforma de descarga XLA de Microsoft. ¿Qué diferencias (aparte del precio claro) dirías que guarda con respecto a tu Castlevania online?
Pues lo cierto es que son muy parecidos, me enteré hace poco y quedé sorprendido de las similitudes: reutiliza gráficos de otros Castlevania así como los personajes que son todos repetidos, el objetivo de cada mapa es matar al enemigo final, gana el jugador que más puntos ha conseguido en la fase, es online y además pueden jugar varias personas en la misma máquina, tiene un zoom para poder ver a todos los jugadores en pantalla… realmente son muy parecidos. En cuanto a diferencias, en el juego de Konami solo pueden jugar 6 personas en vez de 8, tiene un tiempo establecido para cada fase y el zoom lo puedes ampliar hasta ver todo el mapa completo y no tiene editor de fases, aunque creo que irán sacando más fases para ampliar el juego.

Ya para finalizar, ¿cuáles son tus prioridades en este momento? ¿Acabarás por pulir Bubble Bobble y Castlevania y te enfrascarás en nuevos juegos? ¿Qué nos puedes contar de los nuevos proyectos de Kotai para un futuro próximo?
Lo primero es aplicar a todos mis juegos unas mejoras en el online que acabo de realizar en MiniRacingOnline, luego añadiré al editor de fases de Nemesis Online las mejoras del Castlevania Online como el scroll multidireccional, bueno realmente lo que voy a hacer es un editor de fases común a todos mis juegos así todas las mejoras que voy añadiendo son para todos. Luego tocan las vacaciones y a la vuelta, a finales de septiembre continuaré con Castlevania Online creando más enemigos y mejoras.
Ya para el año que viene quiero volver a coger el Bubble Bobble y pasarlo de DirectX a SLD/OpenGL para intentar portarlo a otros sistemas como Linux y MAC. Si la cosa sale bien también pasaré el resto de juegos. También voy a intentar extraer todas las partes comunes de mis juegos y hacer mi propio motor de juegos para poder reutilizarlo fácilmente en nuevos proyectos.
Y a la larga quiero seguir con más remakes. Una vez tenga un editor común y mi motor de juegos debería ser fácil y rápido hacer nuevos remakes y conseguir el objetivo de un juego por año que hoy por hoy no puede ser. Entre los juegos que me gustaría hacer podría destacar un Double Dragon Online, Shinobi Online y porque no un Metal Gear Online basado en las versiones de MSX, aunque tampoco descarto crear un juego de fútbol al estilo Kick Off con la posibilidad de jugar 11 contra 11 y todo el tema de las ligas y campeonatos gestionado de forma automática desde la web.

Realmente todo esto suena muy bien, muchas gracias Kotai por tu atención, y esperamos que sigas adelante con tus prometedores proyectos, son realmente una alternativa independiente muy interesante para el panorama actual de los videojuegos.

MÁS INDIE

Destacamos más juegos independientes ¡y gratis!



GENERIC

Sistema: Windows/PC
Desarrollador: PHL
Género: Plataformas/Aventura
Descarga: http://www.pixelprospector.com/indev/2009/11/generic/

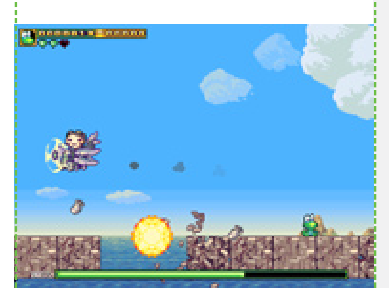
Los desarrolladores independientes no dejan de sorprendernos. Generic, un juego de palabras entre los protagonistas del título (Gene y Ric), y el aspecto "genérico" de plataformas-aventuras en 2D de 16 bits, es una especie de Metroid o Castlevania adornado con gráficos preciosistas, algo infantiloides, pero tremendamente inspirados. En el juego de PHL tendremos que escoger uno de los dos protagonistas y avanzar a lo largo de los diferentes escenarios bidimensionales sorteando obstáculos y acabando con todo bicho viviente que se nos ponga por delante. Para ello contamos con habilidades especiales según que personaje estemos manejando, aunque lo cierto no importa mucho con cual andemos, ya que son muy parecidos (el programador promete que las diferencias serán mayores en posteriores versiones), que se irán ampliando a medida que avancemos en el juego, muy al estilo del citado Metroid. La mecánica se basa en la mayor parte de las ocasiones en explorar los enormes escenarios e ir utilizando nuestras habilidades una vez que la sobtengamos para llegar a esos lugares que aparentemente eran imposibles de alcanzar anteriormente. Aunque aún le queda trabajo por delante, Generic presenta muy buenas maneras, gracias a sus niveles estimulantes, personajes con carisma y al desarrollo más que interesante. En cuanto a dificultad parece que la curva de aprendizaje está bien construida pero aún es pronto para juzgarla por completo. Estaremos atentos al producto de PHL a medida que lo vaya actualizando.

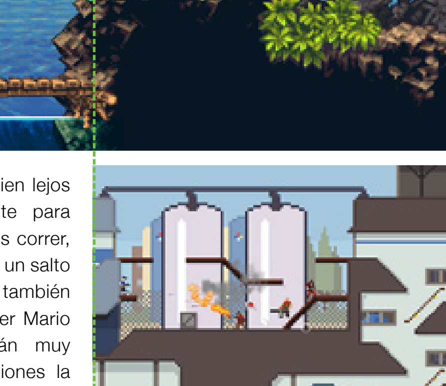


FROGATTO

Sistema: Windows/MAC/Linux
Desarrollador: Frogatto Dev Team
Género: Plataformas
Descarga: http://www.frogatto.com

Tras un par de años de desarrollo repletos de altibajos, por fin Frogatto apareció como versión finalizada el pasado mes de julio. Programado para Windows, MAC y Linux (también existe una versión para iPhone de pago en la app store), Frogatto es un divertido plataformas que mezcla algo de aventuras y acción, que ha tenido por detrás a un amplio equipo de desarrollo para lo que estamos acostumbrados en juegos independientes.
En el papel de una especie de rana-cocodrilo, nos veremos deambulando en un mundo de colores vibrantes repletos de plataformas que nos recuerda mucho a los viejos cartuchos de Super Nintendo. Las habilidades de nuestro protagonista además se asemejan bastante a Yoshi, uno de los personajes preferidos del universo Nintendo, ya que entre nuestros "poderes" está el de atrapar a lenguetazos a nuestros enemigos, tragarlos y luego lanzarlos bien lejos contra algún otro oponente para eliminarlo. Además podremos correr, rodar cuesta abajo y emplear un salto especial con giro muy similar también al que se efectuaba en Super Mario World. Los controles están muy ajustados, aunque en ocasiones la inercia de los movimientos y el salto, algo incontrolable, puede causarnos algún que otro disgusto. Podremos recolectar monedas, interactuar con otros personajes, recuperar energía perdida y enfrentarnos a los temibles bosses de final de fase. Quizás nuestro único pero pueda ser la música, bien orquestada pero en nuestra opinión algo fuera de lugar para el ambiente humorístico y plataformero del juego. En fin, todo un pedazo de juego de plataformas que podría haber destacado perfectamente hace 15 años en los sistemas de 16 bits.





GANG GARRISON 2

Sistema: Windows/PC
Desarrollador: FAUCeT
Género: Acción
Descarga: http://www.ganggarrison.com/#download

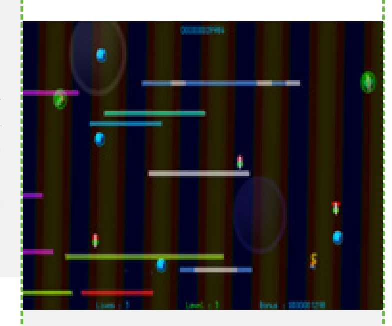
Quien lo iba a decir. A pesar de tener ya bastante tiempo, con la primera versión aparecida hace un par de años y la última actualización datada de principios de 2009, este Gang Garrison 2 esconde más de una sorpresa. Concebido como un shooter en dos dimensiones multijugador y online, el juego de FAUCeT es todo un tributo al trabajo realizado por Valve (incluso está reconocido y recomendado por la propia compañía), una especie de remake bidimensional (un demake) del frenético shooter en primera persona que incluso se atreve a "convertir" los

escenarios del original a decorados planos muy reconocibles para los seguidores del juego.
Gracias al sentido del humor inherente a la serie y al buen hacer en los controles de los programadores, este Gang Garrison 2 se juega francamente bien utilizando el teclado y el ratón (para apuntar) simultáneamente, mientras discurrimos a traves de niveles dotados de un evidente estilo de 8 bits. Podremos escoger entre 9 clases de personajes diferentes e incluso diseñar nuestro propio mapa de juego para compartir con nuestros amigos. Además se han añadido algunos extras como si fueran “mods” para dotarle de nuevas y divertidas características .
Como es costumbre en estos títulos “Indie”, los programadores aún no consideran su juego finalizado, pero aún así en estos momentos es totalmente jugable y el online funciona francamente bien. Muy divertido para echar unas partidas con tus amigos si ya estáis cansados de los típicos mundos tridimensionales de sus “hermanos mayores”.

NEONPLAT 2

Sistema: Windows/Linux/MAC
Desarrollador: Jayenkai
Género: Acción/Plataformas
Descarga: http://jayenkai.socoder.net/GameList.php?ShowJust=200

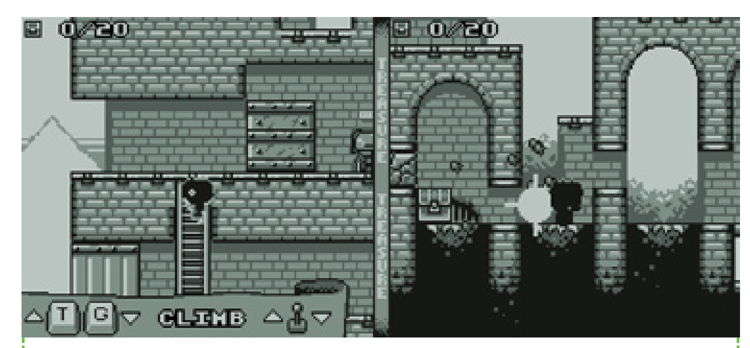
Que alguien se haya propuesto lanzar un juego cada semana de cosecha propia es algo extraordinario, pero que encima casi siempre lo cumpla ya raya lo increíble. Esto es lo que precisamente se ha propuesto Jayenkai, y aunque en la mayor parte los juegos que desarrolla son simples y cortos, de vez en cuando nos regala algunos títulos más elaborados o que por su mecánica atraen más al público en general, y esto es precisamente lo que ocurre con NeonPlat 2, una suerte de Joust (es lo más parecido que recordamos), en el que controlaremos a un tipo que tiene que para avanzar de nivel tiene que andar sobre aquellas plataformas de color blanco y convertirlas en otro color, evitando enemigos y disparos. Para ello podremos recoger ítems especiales que nos otorgan algunos poderes como la invulnerabilidad, o la posibilidad de disparar. La acción en Neon es continua y la dificultad sube bastantes enteros una vez que vamos avanzando fase a fase. Además el programador ha incluido modificaciones en los modos de juego, por lo que por ejemplo podremos seleccionar si queremos tener la posibilidad de eliminar los enemigos saltando sobre ellos, enfrentarnos a jefes final de fase, etc. NeonPlat 2 tiene mucha más profundidad de la que podrías esperar en un principio y además te proporciona esa diversión directa que acompañaban a los primeros arcade de los años 80. Si además existen versiones para Linux y MAC aparte de la clásica para Windows no sé que más podría esperarse.



WARLOCK BENTSPINE

Sistema: Windows/PC
Desarrollador: Lazrool
Género: Acción/Plataformas
Descarga: http://www.thep-oppenkast.com/forum/index.php?topic=1947.0

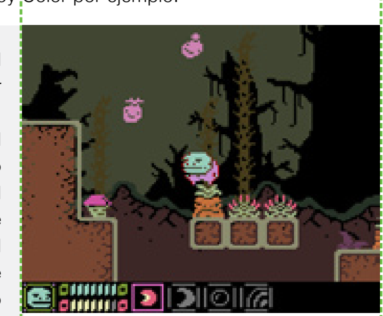
Es el año 2042 y el futuro pinta muy mal. El mundo ya no es lo que era, y a la polución y las guerras se le suma ahora el terror que infunde las temibles bandas criminales y salteadores provocando que sólo unas pocas ciudades hayan aguantado los saqueos continuos. En una de estas ciudades, Stinker city, vive Jacob Bentspine, también conocido como Warlock, el guardián de la ciudad, y nuestra será la misión de tratar de controlar la situación y vencer a estos indeseables.
De estética y desarrollo similar al Megaman de Capcom, en Bentspine tendremos que llegar al final de 4 niveles diferentes ambientados en parajes tan desolados como una vieja fábrica o una especie de pantano. Podremos escoger desde el principio 3 de estas fases en el orden que queramos, pero para llegar al último nivel será imprescindible haber terminado con el resto. Por otro lado, al eliminar a los diferentes jefes final de fase nos haremos con un nuevo arma especial como pueden ser el boomerang, la pistola de pompas de largo alcance o una pistola especial que genera un escudo y que aparte de protegernos puede ser disparado hacia los enemigos. De dificultad media alta, lo cierto es que el sistema de passwords y las vidas infinitas provocan que no sea muy complicado llegar hasta el final, aunque aseguramos batallas épicas contra los bosses. Gráfica y sonoramente muy al estilo 8 bits (con chiptunes incluidas), cualquier amante de los plataformas de acción debería darle al menos una oportunidad.



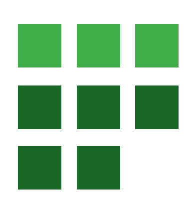
TREASURE TREASURE: FORTRESS FORAGE

Sistema: Windows/PC
Desarrollador: Craig Forrester
Género: Plataformas/Puzzle
Descarga: http://ishisoft.com/archives/56

Un pedazo de juego este Treasure Treasure. Su creador, Craig Forrester, posee un buen puñado de buenos títulos descargables en su página web personal (echadle un vistazo), pero a nosotros nos encanta Treasure por su aspecto, a imitación de los juegos para la GameBoy monocroma, y por su carácter evidentemente multijugador y cooperativo. Y es que aunque se pueda terminar el juego utilizando los dos personajes de forma simultánea por un solo jugador, la diversión radica en que dos amigos se pongan a los mandos en el mismo teclado cada uno controlando a uno de los personajes de forma cooperativa gracias a su sistema “splits-screen” o pantalla partida.
Como Trixie (la chica) o Troy (el chico), tendréis que atravesar un enorme castillo repleto de trampas, peligros y muchos puzzles a resolver mientras recolectáis los 20 tesoros que se encuentran escondidos entre sus muros. Trixie puede saltar más alto, mientras que Troy puede empujar objetos más pesados además de recoger y tirar objetos más pequeños como bombas. La combinación de estas habilidades será esencial para atravesar el castillo y llegar a buen puerto, y aunque no es un título muy largo (se puede terminar en un cuarto de hora si sabemos dónde se esconden todos los tesoros), la diversión está garantizada, y terminar el juego en solitario es todo un reto. Por otro lado el sonido y la banda sonora acompañan también gracias a su carácter evidentemente retro, y desde la página oficial se puede descargar un mod especial que proporciona color a los gráficos originales del juego, dándole un toque más parecido al que podríamos encontrar en una GameBoy Color por ejemplo.



Algunas imágenes de los juegos:
Pixelprospector
http://www.pixelprospector.com





Head Over Heels

Plataforma original: Spectrum | **Año:** 1987 | **Género:** Aventura | **Programación:** Tomaz Kac | **Sistema/s:** PC/MAC/LINUX/BEOS
Descarga: http://retrospec.sgn.net/game/hoh

Tras finalizar el impresionante Batman de Ocean, los genios Jon Ritman y Bernie Drummond siguieron en sus trece y volvieron a adoptar los gráficos isométricos a imitación de la técnica Filmation de Ultimate que tan buen resultado les dieron con el encapuchado de Gotham.






Para la ocasión el juego iba ser más ambicioso, con puzzles más complejos, más de 300 habitaciones diferentes que explorar y una nueva mecánica basada en la interacción entre los dos personajes protagonistas del juego. En un primer momento dispuestos por separado, el jugador podrá controlar a Head por un lado y a Heels para el otro, cada uno con sus características y habilidades específicas. Por ejemplo, Head será capaz de saltar muy alto y disparar, mientras que Heels puede guardar objetos en su bolsa y puede correr. La combinación de las habilidades de ambos será muy importante para superar los peligrosos y laberínticos decorados a los que nos enfrentemos. Sin duda toda una revolución para el momento de su lanzamiento, y una auténtica obra maestra que "cabía" en tan sólo 48 KB de memoria gracias a las habilidades de programación de Ritman, este Head over Heels captó la atención del público y de las revistas especializadas del sector obteniendo altas puntuaciones en sus comentarios.

Existen varios remakes que pueden ser descargados gratuitamente en Internet, aunque nuestro preferido, por diversidad de plataformas a las que está portado y parecido con el original es este que nos ocupa demostrando como todavía es un concepto válido en la actualidad. A la programación de **Tomas Zac** se le une el exquisito trabajo gráfico de **Graham Goring**, los efectos sonoros de **Ignacio Perez Gil** y la música de **Dorian Black**.





¡Hasta el siguiente número!